Sonderheft in Zusammenarbeit mit POWER PLAY

DM 14,-
Lit. 14000/hfl. 8.-/dkr 72.-
öS 100.-/Sfr. 14.-

HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

24 SPIELE-SONDERHEFT



Tolle Tips für knifflige Spiele

- Auf 132 Seiten: Hilfen für schwierige Computer- und Videospiele
- Schummel-Tricks
- Karten und Lösungen
- Raffinierte POKEs
- Bard's Tale 3-Editor zum Abtippen

Bücher rund um die Atari ST



O. Hartwig: **Atari ST für Insider**
1987, 299 Seiten, inkl. Diskette
Systemprogrammierung unter TOS und GEM: Grafikroutinen in C, Quick-Reference-Guide mit BIOS-, XBIOS- und GEM-DOS-Funktionen, Systemadressen und Speicherbelegung, Tips und Tricks. Dem Buch liegt eine 3½-Zoll-Diskette mit vielen Tools bei, die Sie ohne Änderungen in eigene Programme integrieren und anwenden können.
Bestell-Nr. 90423, ISBN 3-89090-423-8
DM 49,–/sFr 45,10/öS 382,20



J. Muus/W. Besenthal: **Atari ST: 1st Word Plus**
1988, 261 Seiten, inkl. Diskette
Eine Einführung in die Textverarbeitung mit 1st Word, 1st Word Plus, 1st Mail und 1st Lektor. Auf der beigefügten Diskette enthalten: Extra-Hilfesystem für 1st Word und 1st Word Plus, Editor für neuen Drucker-Zeichensatz sowie zusätzliche Druckertreiber für OKI-Drucker.
Bestell-Nr. 90533, ISBN 3-89090-533-1
DM 49,–/sFr 45,10/öS 382,20

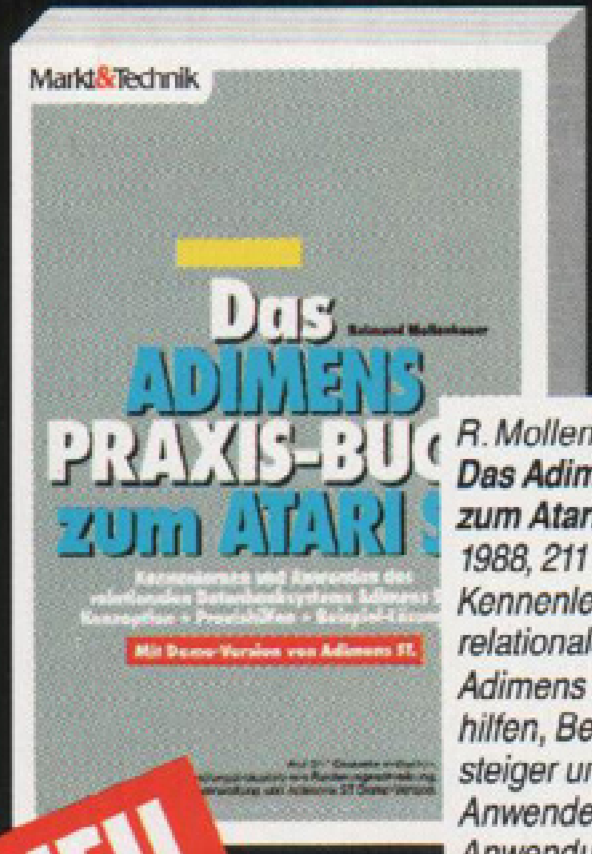


K. Löffelmann/A. Plenge
Atari ST GFA-Basic für Insider
1988, 218 Seiten, inkl. Diskette
Erklärung schwieriger GFA-Basic-Befehle. Poster-Hardcopy. Drucken von Bannern. Farbige Füllmuster. Statistikpaket. Ausführliche GEM-Programmierung. TOS & TIPs. GFA-Basic und Maschinensprache. Tips und Tricks. Mit Beispieldiskette.
Bestell-Nr. 90553, ISBN 3-89090-553-6
DM 59,–/sFr 54,30/öS 460,20



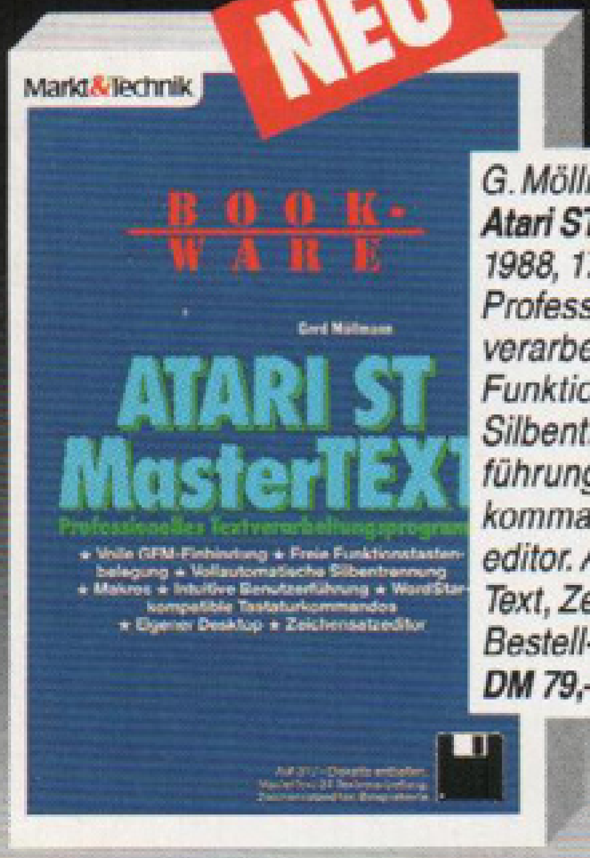
P. Wollschlaeger: **Atari-ST-Assembler-Buch**
1987, 300 Seiten, inkl. Diskette
Ein 68000-Kurs mit vielen Beispielen. Mit Tips für das Einbinden von Assemblerroutinen in Hochsprachen (Basic, C) und ausführlichem Verzeichnis aller GEM-DOS-, BIOS- und XBIOS-Funktionen. Auf der Diskette: RAM-Disk-Programm, Disk-Monitor und andere ST-Utilities.
Bestell-Nr. 90467, ISBN 3-89090-467-X
DM 59,–/sFr 54,30/öS 460,20





R. Mollenhauer
Das Adimens-Praxis-Buch zum Atari ST
1988, 211 Seiten, inkl. Demo-Disk.
Kennenlernen und Anwenden des relationalen Datenbanksystems Adimens ST: Konzeption, Praxishilfen, Beispiel-Lösungen für Einsteiger und fortgeschrittene Anwender. Mit Demo-Version und Anwendungsbeispielen auf Diskette.
Bestell-Nr. 90552, ISBN 3-89090-552-8
DM 59,–/sFr 54,30/öS 460,20

Dr. B. Enders/W. Klemme
Das MIDI- und SOUND-Buch zum Atari ST
1988, 236 Seiten, inkl. Disk.
MIDI-Grundlagen, MIDI-Befehle, Programmierung des Soundchips, Steuerung von MIDI-Instrumenten, alles über professionelle Musiksoftware, MIDI-Programmtools und Umrechnungstabellen. Mit allen Beispielprogrammen auf Diskette.
Bestell-Nr. 90528
ISBN 3-89090-528-5
DM 69,–/sFr 63,50/öS 538,20



G. Möllmann:
Atari ST MasterText Textverarbeitung
1988, 172 Seiten, inkl. Programmdiskette
Professionelle und leicht bedienbare Textverarbeitung: Volle GEM-Einbindung, freie Funktionstastenbelegung, vollautomatische Silbentrennung, Makros, intuitive Benutzerführung, WordStar-kompatible Tastaturkommandos, eigener Desktop, Zeichensatzeditor. Auf 3½"-Diskette enthalten: MasterText, Zeichensatzeditor und Beispiele.
Bestell-Nr. 90578, ISBN 3-89090-578-1
DM 79,–*/sFr 72,70*/öS 672,20*

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computer-Fachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

*Unverbindliche Preisempfehlung
Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

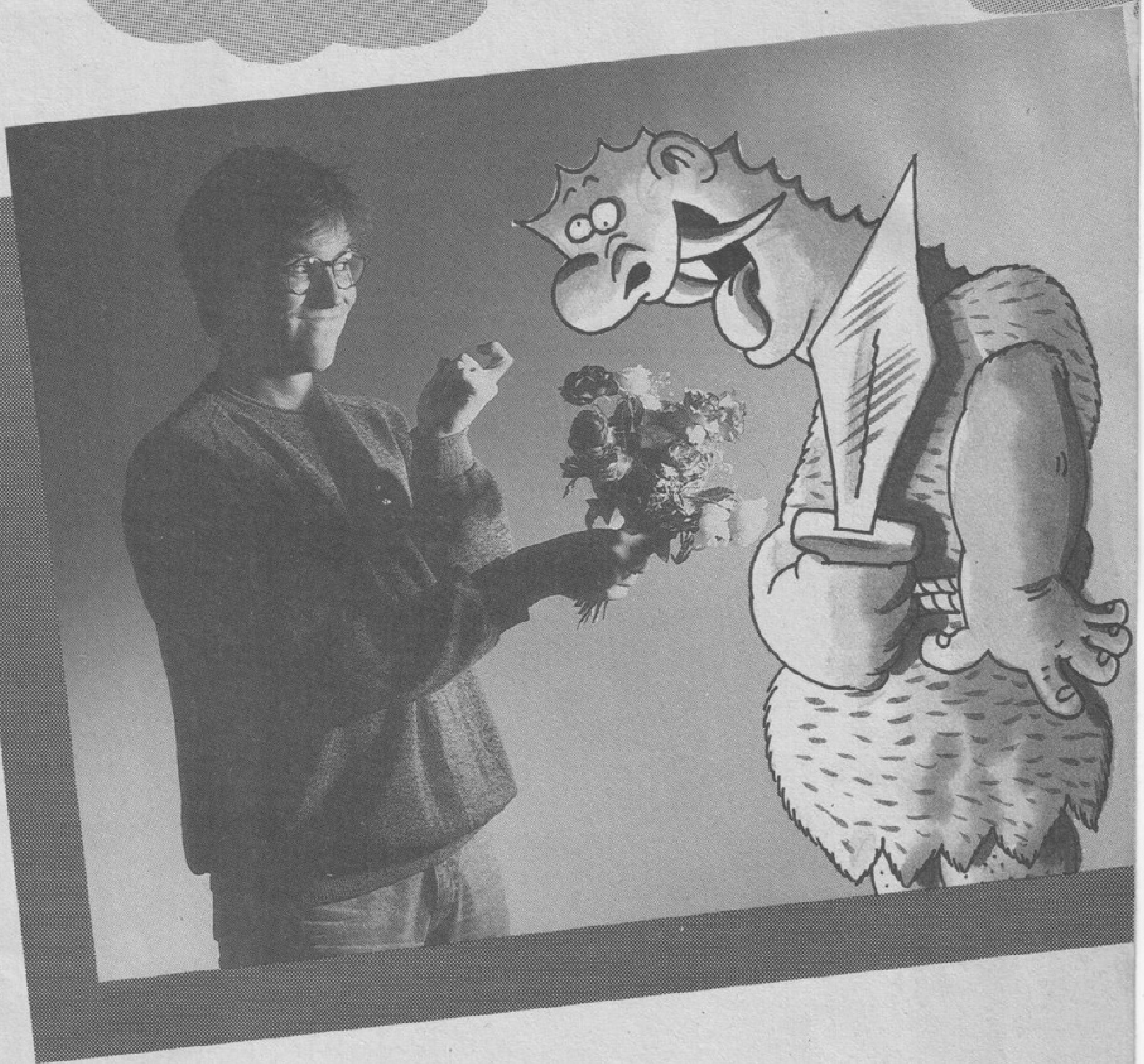


Fragen Sie Ihren Fachhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0.
SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656,
ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0,
Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526
Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

111/807

AndreBetz.de



Heuschnupfen und Spieletips

Der Ork hat Heuschnupfen. Er schnieft, prustet aus seinen verquollenen Augen. Ich zeige kein Mitleid, denn diese fiese Figur läßt mich nicht in seine Höhle. Sobald ich mich ihm nähere, ist er putzmunter: Er knurrt, fuchtelt mit seinen Armen und versperrt mir den Weg – ich könnte ihn...

Das ist der Alltag der Computerspieler: Sie sitzen vor ihren Computern und tüfteln an einer schier ausweglosen Situation. Da zerbersten die Raumschiffe der Actionspiel-Fans im Kreuzfeuer feindlicher Formationen, kampferprobte Rollenspielhelden geben entnervt auf, weil im entscheidenden Moment das Feuerhorn des Barden versagt oder das Sportler-Sprite stolpert beim Sprung über die letzte Hürde – Computerspiele haben es in sich.

Die Redakteure von *HAPPY-COMPUTER* und *POWER PLAY* bekommen das hautnah mit. Täglich erreichen uns Briefe, in denen sich verzweifelte Spieler hilfesuchend an uns wenden. Wo wir können, helfen wir. Wenn auch wir einmal nicht mehr weiter wissen, veröffentlichen wir die Frage; eine Antwort läßt nicht lange auf sich warten. Dieses Prinzip hat sich seit einigen Jahren bewährt – zuerst mit der Rubrik "Hallo Freaks" in *HAPPY-COMPUTER* und jetzt mit den "Power Tips" in *POWER PLAY*. Ohne Euch würde es nicht funktionieren – ein herzliches Dankeschön an alle, die uns geschrieben und damit anderen geholfen haben.

Wir bekamen im Laufe der Jahre so viele Karten, Tips und Lösungen zugeschickt, daß es Zeit wurde, die besten Beiträge gesammelt zu veröffentlichen. Außerdem konnten wird endlich die Lösungen abdrucken, die zu lang für die Rubriken "Hallo Freaks" und "Power Tips" waren. Der "Bard's-Tale"-Editor zum Beispiel ließe in einer Monatsausgabe nicht viel Platz für andere Tips.

Was Ihr hier in den Händen haltet, ist die wahrscheinlich größte Sammlung von Spieletips, die je veröffentlicht wurde.

Ihr findet die Highlights aus "Hallo Freaks", die besten Tricks aus den "Power Tips" und viele Seiten neuer Hilfen für schwierige Spiele. Auch den Videospielern wird geholfen. Von "Legends of Zelda" bis zu "Alex Kidd in Miracle World" ist alles da, was das Herz des Konsolen-Besitzers erfreut. Egal ob Actionspiel, Adventure, Rollen- oder Sportspiel: Wer ein Spielprogramm zu Hause hat, wird mit dieser Spezialausgabe auf seine Kosten kommen.

Ach ja, beinahe hätte ich den Ork vergessen. Des Rätsels Lösung ist ganz einfach: Ich pflücke auf einer Wiese einen Blumenstrauß und zeige ihn dem Ork. Er beäugt ihn mißtrauisch, dann reißt er ihn mir aus der Hand und schnüffelt daran. Ich gehe seelenruhig an dem armen Tropf vorbei, während er am Boden liegt und niest und niest und niest...

Schreibt uns doch, wie Euch dieses Sonderheft gefällt. Für Anregungen, Kritik und Lob sind wir immer dankbar. Unsere Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power-Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Euer
Anatol Locker

Anatol Locker

I N H

Heuschnupfen und Spieletips 3

Impressum 130

Grundlagen

Abenteuer für Einsteiger 6
Rollenspiele für Einsteiger 8

Tips zu Computerspielen:

A Mind forever voyaging 10
Airline 10
Aliens 10
Alternate Reality – The City 10
Alternate Reality – The Dungeon 10
Amazon Adventure 14
Antiriad 15
Arkanoid 16
Arkanoid II 16

Ballyhoo 16
Bomb Jack 17
Bomb Jack II 17
Bobo 17
Barbarian (Psygnosis) 18
Bounty Bob 18
Buggy Boy 18
Bubble Bobble 19
Bulldog 19
Borrowed Time 20
Bard's Tale 1 20
Beyond Zork 21
Bard's Tale 3 Charakter-Editor 22
Bard's Tale 1 27

Cholo 34
Corporation 35
Corruption 35

Defender of the Crown 36
Déjà vu 36
Druid 36
Dragonworld 37
Driller 40

Enduro Racer 42
Enigma Force 42
Enchanter 42
Elite 43
Eidolon 45

Future Knight 45
Feud 45
Frankie goes to Hollywood 45
Fairlight 46
Football Manager II 46
Flash Gordon 46
Fourth Protocol 47

Gryzor 47
Golden Path 47
Great Giana Sisters 48
Ghosts'n Goblins 48
Goldrunner 49
Gremlins 49
Gauntlet 49

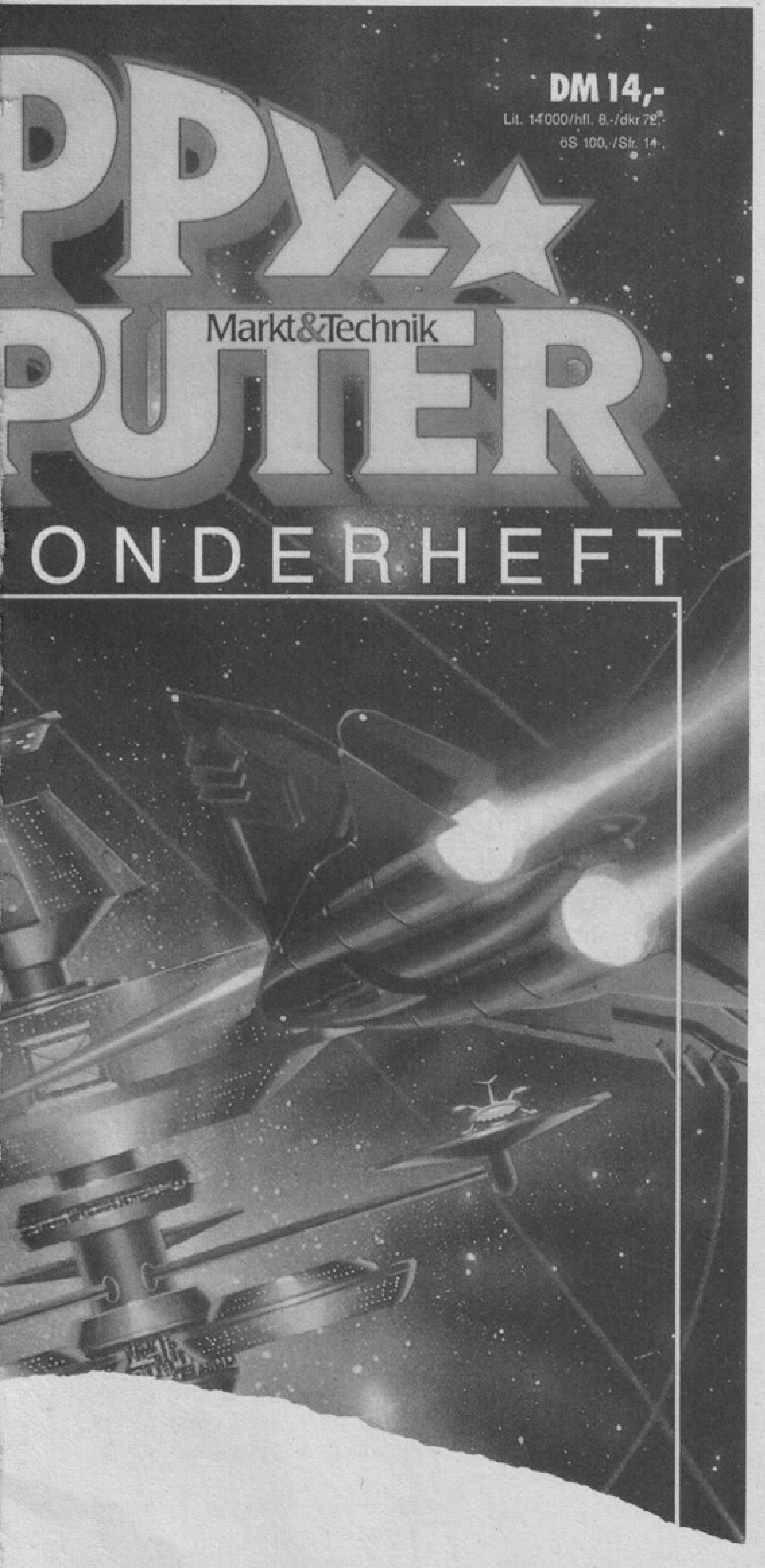
Heavy on the Magick 50
Herz von Afrika 50
Head over Heels 50
Hexenküche II 51
Hitchhikers Guide 51
Hacker 52
Hacker II 52



Tips zu Video-Spielen

Alex Kidd in Miracle World 112
Metroid 112
Ghost House 112
The Ninja 113
Zillion 114
Space Harrier 114
Transbot 114
Super Mario Bros. 114
Fantasy Zone 114
Kid Icarus 114
Alien Syndrome 116
Enduro Racer 116
Choplifter 116
Punch-Out 116
Joystick im Selbstbau 116
Quartet 117
Teddy Boy 117
Wonderboy 118
Legend of Zelda 118

A L T



Fundgrube – Noch mehr Computerspiele-Tips

Mindwheel	122
The Sentinel	123
Zorro	124
Suspended	125
The Institute	125
Mercenary	126
Mercenary: The second City	127
Killed until dead	130

Hollywood Hijinx	53
Hack	54
Infocom-Gags	58
Impact	58
International Karate	59
Impossible Mission II	59
Interceptor	59
Jinxter	59
Jack the Nipper	60
Jack the Nipper II	60
Krakout	60
Kaiser	61
Kings Quest II	62
Knight Orc	62
Karate Kid II	62
Lurking Horror	62
Lords of Conquest	63
Little Computer People	63
Leather Goddesses of Phobos	63
Last Ninja	64
Living Daylights	67
Mega Apocalypse	67
Mikie	67
Mutants	67
Mask of the Sun	68
Mercenary	70
Midi Maze	70
Moonmist	71
Moebius	72
Nether Earth	73
Nemesis	74
One Man and his Droid	74
Pawn	74
P.O.D.	75
Perry Mason	75
Pulsator	75
Ports of Call	81
POKE-Ecke	81
Planetfall	82
Strike Fleet	84
Shadowgate	84
Spellbreaker	85
Sundog	85
Split Personalities	86
Stifflip & Co.	86
Solomons Key	86
Space Harrier	90
Superstar Ice Hockey	91
Starglider	92
Serpent Star	94
Shadowfire	95
Time Tunnel	96
Trailblazer	97
Trantor	97
Thunderbolt	97
Terrorpods	98
They stole a million	98
Trinity	100
Tass Times	101
Uninvited	102
Ultima IV	103
Uridium	104
Vera Cruz	105
Wasteland	106
The Witness	106
Wishbringer	107
Wizball	107
Wonderboy	108
Zork I	108
Zork II	109
Zork III	111
Zynaps	111

Abenteuer für Einsteiger

Immer mehr Spiele-Freaks begeistern sich für Adventures. Doch die Spiele dieser Gattung sind schwer zu lösen. Wir wollen hier Abhilfe schaffen, denn wenn man sich an ein paar Grundregeln hält, ist das kniffligste Problem nur noch halb so wild.

Eines steht fest: Adventure-Spielen gefährdet in schlimmsten Fällen die Gesundheit. Wenn man sich so richtig in ein Problem verbissen hat, steigt der Koffein-Konsum, die Augen röten sich, die Nächte werden länger und die Sprache auf ein sinnloses Gebrabbel reduziert. Da wir sehr um Ihre Gesundheit und Ihre sozialen Kontakte besorgt sind, finden Sie hier ein paar Tips, wie man Adventures ein wenig erfolgreicher spielt.

Karten oder Kunstwerke?

Es ist sehr sinnvoll, Bleistift und Papier zu zücken und einen Plan zu zeichnen. Er sollte alle Räume, Verbindungen zu anderen Räumen und Gegenstände enthalten. Jeder Spieler hat beim Kartenzeichnen seine Vorlieben: Einer schreibt nur die Raumnamen auf und verbindet sie mit Strichen, ein anderer malt lieber ein kleines Kunstwerk.

In einer guten Karte sind alle Räume mit ihren Ausgängen sowie die wichtigsten Gegenstände verzeichnet. Wie Sie das machen, bleibt Ihnen überlassen. Aber nicht vergessen: Neben den "normalen" Himmelsrichtungen (Norden, Süden, Westen, Osten, Nordwesten, Südwesten, Nordosten, Südosten) gibt es auch "Hoch" und "Runter"; in manchen Adventures noch "Hinein" und "Heraus".

Das Kartenzeichnen hat einen gewaltigen Vorteil: Manche Puzzles lassen sich erst lösen, wenn man die Anordnung der Räume sieht. Ein typisches Beispiel findet sich in Zork II: Wenn man den Lageplan der "Oddly angled rooms" zeichnet, bekommt man schnell heraus, daß man auf einem Baseballfeld steht. Jetzt dürfte es nicht mehr schwer sein, den Ball und den seltsamen Stock richtig zu benutzen, oder?

Gegenstände und Heringe

Die meisten Gegenstände, die man aufsammelt, sind zur Lösung des Spiels unentbehrlich. Man sollte sie in einer ruhigen Minute genau untersuchen. Viele haben ein reges Innenleben oder lassen sich als Behälter benutzen. Andere muß man bearbeiten, formen oder mit anderen Gegenständen koppeln.

Aber Vorsicht: In vielen Adventures gibt es sogenannte "red herrings". Mit ihnen kann man absolut nichts anfangen; sie sind nur dazu da, um den Spieler zu verwirren. Leider erkennt man erst am Ende des Spiels, welche Gegenstände man nicht braucht. Trotzdem: Auch wenn Sie meinen, der Gegenstand ist für nichts nütze – nehmen Sie ihn mit. Sie wissen nie, wo Sie ihn noch brauchen werden.

Der sichere Spielstand

Speichern Sie Ihren Spielstand – je öfter, desto besser. Wenn Sie einen falschen Zug machen, hängenbleiben oder im Spiel getötet werden, müssen Sie nicht wieder ganz von vorne beginnen.

Bei einem Computer mit 512 KByte RAM lohnt es sich, die Spielstände in eine RAM-Disk zu legen; das beschleunigt den Spielfluß ungemein. Der Computer muß nicht den langen Weg über die Diskettenstation gehen, um einen Spielstand zu laden, sondern holt ihn sich direkt aus dem Speicher. Manche Adventures haben eine "RAM-Save"-Funktion. Mit diesem Kommando wird ein Spielstand im Speicher gehalten und kann schnell wieder geladen werden.

Sie sollten sich außerdem die Namen der Spielstände aufschreiben, denn manche Adventures zeigen nicht an, welche Spielstände auf der Diskette sind.

Adventures lesen lernen

Lesen Sie die Texte am Bildschirm sorgfältig durch. Oft findet man in den Beschreibungen Hinweise auf versteckte Gegenstände, Türen oder Geheimgänge. Nach der Raumbeschreibung kommen fast immer die Objekte im Raum. Wenn Sie sich beispielsweise auf einer Raumstation befinden, ist es völlig belanglos, daß die Sterne im All glitzern oder die Sonne über Pluto aufgeht – wirklich interessant ist nur der Raum-Zeit-Schokolade-Transmitter in der hinteren Ecke.

Man sollte sich ruhig trauen, auch etwas Verrücktes oder Ungewöhnliches zu versuchen. Solche Extravaganzen zahlen sich in vielen Fällen aus, denn oft rückt das Programm dann wertvolle Hinweise heraus. In unserem Beispiel könnten Sie versuchen, den Transmitter anzusprechen, ihn zu kitzeln oder einen Schokoriegel hineinzulegen. Bevor Sie aber auf ihn schießen oder etwas ähnlich Gefährliches versuchen, speichern Sie unbedingt den Spielstand.

Bei Grafikadventures sollte man sich neben dem Text die Bilder genau ansehen. Sie sind nicht nur neckisches Zierwerk, sondern enthalten oft wertvolle Tips, die dem Spieler weiterhelfen können.

Richtig sterben lernen

Sterben werden Sie in Adventures sehr oft; es gibt einfach zu viele Gelegenheiten dazu. (Allein "Sorcerer" hat über 70 verschiedene Todesarten, von denen Sie die meisten wohl oder übel kennenlernen werden.)

Wenn Sie also das Zeitliche segnen, gibt das Programm manchmal einen Tip, warum Sie gestorben sind. Ein Beispiel: Sie wollen Ihrem Onkel auf Pluto einen Besuch abstatten und marschieren munter aus der Raumstation ins All. Kaum sind Sie draußen, ringen

---

In dieser Liste finden Sie die gebräuchlichsten Kommandos und ihre Abkürzungen. Es kann durchaus passieren, daß eines der hier aufgeführten Kommandos Ihren Computer nur zu einem lapidaren "I can't understand you" provoziert. Wenn der Parser ein Wort nicht anerkennt, versuchen Sie es mit einem anderen Wort für den Begriff, meistens lohnt sich die Ausdauer. Sehen Sie auf jeden Fall in der Anleitung nach, hier finden Sie fast immer eine kleine Wortschatzliste.

Noch ein Hinweis: Sie brauchen sich in einem Adventure-Spiel nicht um die Klein- oder Großschreibung kümmern. Vergessen Sie also, was Sie in der Schule gelernt haben und tippen Sie munter drauflos.

Examine, Inspect, Look at, Look in, Look under, Look behind:

Die wohl meistgetippten Wörter in einem Adventure. Mit diesen Begriffen lassen sich Gegenstände genauer unter die Lupe nehmen.

Manche Programmierer waren so nett, das Kürzel "x" für "examine" einzuführen; leider hat es sich noch nicht gänzlich durchgesetzt. Oft läßt es sich mit "l(ook) at" abkürzen. Ein kleines Beispiel: Wenn Sie sich von einem kitschigen Gemälde im Foyer einen Hinweis versprechen, dann tippen Sie "l at painting".

look around:

Jedesmal, wenn man einen Raum neu betritt, listet der Computer eine genaue Raumbeschreibung auf. Wenn Sie später den Raum noch einmal betreten, erscheint nur noch der Name des Raums und seine Kurzbeschreibung. Mit diesem Kommando kann man sich den ausführlichen Text noch mal auf den Schirm holen; "look around" ist die Variante für Tippfreudige, "l" die des faulen Adventure-Profis.

N(orth), S(outh), W(est), E(ast):

Ohne diese Befehle kommen Sie nicht vom Fleck. Da alle Computer-Abenteurer anscheinend einen Kompaß eingebaut haben, tippt man nur die Himmelsrichtung ein und schon läuft die Spielfigur los. Abgekürzt wird mit dem ersten Buchstaben der Himmelsrichtung ("n", "s", "w", "e").

Natürlich gibt es noch mehr Richtungen: Um beipielsweise nach links oben zu laufen, gibt man das Kommando "n(orth)

Sie nach Luft und erstarren. Sie kombinieren: Ohne Sauerstoffgerät kann man im All schwer atmen und ohne passenden Anzug geht man erst gar nicht aus einer Raumstation hinaus. Das nächste Mal sollten Sie sich entsprechend kleiden (hing da nicht noch ein Raumanzug in der Ecke?) und das nützliche Sauerstoffgerät benutzen, bevor Sie aus der Luke marschieren.

Das Wörterbuch und seine Folgen

Nicht jeder weiß etwas mit englischen Wörtern wie "steeple" anzufangen. Wenn Sie auf ein häufig gebrauchtes Wort stoßen oder wenn Sie sich nicht ganz sicher sind, sehen Sie besser in einem Englischlexikon nach. Das hat noch einen weiteren positiven Effekt: Ihr Wortschatz wächst ins Unermeßliche...

Der "Get all"-Kniff

Ein kleiner Tip: Wenn Sie in einen neuen Raum kommen, tippen Sie einfach "Get all" ein. Manchmal bekommen Sie vom Programm einen Hinweis auf einen Gegenstand, den Sie sonst vielleicht übersehen hätten oder der noch gar nicht sichtbar ist. Außerdem listet der Computer auf, was sich im Raum befindet.

Packungen und "Feelies"

In manchen Adventures findet man neben der Dokumentation noch Packungsbeilagen. Diese "Feelies" sind oft für das Spiel wichtig, bei Infocom- oder Magnetic Scolls-Adventures sind sie sogar eine Art Kopierschutz. Wenn man partout nicht mehr weiterkommt, hilft oft ein Blick in die Packung.

Lerne Deinen Parser kennen

Der Parser ist das Bindeglied zwischen Ihnen und dem Adventure. Er zerlegt den Text, den Sie eingetippt haben, in computergerechte Häppchen. Dann vergleicht er ihn mit seinem gespeicherten Wortschatz und führt die entsprechende Reaktion aus. Je mehr Begriffe der Parser versteht, desto mehr kann der Spieler herumprobieren. Ein guter Parser versteht, Adjektive und das Wörtchen "it". Vor allem sollte er bei komplexeren Eingaben nicht schlapp machen. Der Durchschnitts-Wortschatz liegt zur Zeit etwa bei 800 Wörtern.

Wer von einem Kassetten-Adventure einen Spitzen-Parser erwartet, dürfte schnell frustriert werden. Da Kassetten-Adventures selten nachladen (um den Spieler nicht mit Wartezeiten zu entnerven), ist vor allem bei kleineren Computern der Speicher schnell voll. Besser haben es die Besitzer von Diskettenlaufwerken, denn hier kann das Adventure schnell neue Programmteile laden. Wer einen Computer mit 512 KByte oder mehr RAM hat, ist fein raus: Es gibt kaum Adventures, die mehr Speicherplatz benötigen. Deshalb stehen sie meist komplett im RAM, nur noch manche Bilder müssen nachgeladen werden.

Knigge im Adventure

In vielen Adventures begegnet man Personen. Man kann sie nicht nur attackieren, sondern redet besser mit ihnen. Ein Christbaum-Monster mag zwar sehr gefährlich aussehen, vielleicht ist es aber recht nett, wenn man es anspricht.

Hilfe holen

Irgendwann kommt auch der brillanteste Spieler an einen Punkt, wo er einfach nicht mehr weiterkommt. Hier gilt die Devise: Nicht verzweifeln, sondern mit einem Freund oder Bekannten weiterspielen – manchmal kommt man erst gemeinsam auf die Lösung. Wenn Sie trotzdem festhängen, können Sie vom Hersteller meistens ein "Hint Book" bestellen, das gezielte Tips gibt, ohne die Lösung zu verraten. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Händler. Weitere Hilfe zu Adventures finden Sie in Power Play bei den "Power Tips".

Nicht bewährt hat sich die Methode, den Adventure-Programmierer persönlich in den USA anzuklingeln – auch Autoren brauchen ihren Schlaf und reagieren meist sehr gereizt auf nächtliche Anrufe. *al*

Wie sag' ich's meinem Adventure?

e(ast)" ein. In manchen Fällen hilft "in" oder "out", um einen Raum zu betreten. "up" und "down" sind ebenfalls lebensnotwendig.

Inventory:

Noch ein Wort, ohne das man nicht auskommt. Der Computer zeigt eine Liste aller Dinge an, die Sie mit sich tragen. Inventory kann man in allen Adventures mit "i" oder "inv" abkürzen.

Open, Close:

Kommandos, die wirklich jedes Adventure versteht. Wenn in einem Adventure ein Schrank herumsteht, tut er das nicht zum Spaß; meistens ist etwas drinnen verborgen. Tippen Sie also "open wardrobe", um Ihre Neugierde zu stillen. Aber nicht nur Schränke, Tischschubladen oder Türen lassen sich mit dem Befehl "open" öffnen, sondern auch Keksdosen, Teekannen und manchmal sogar Schokolade-Transmitter.

"Close" ist das schlichte Gegenteil von "open".

Wait:

Sie warten auf einen Spielzug, ohne etwas zu tun. Wenn Sie zum Beispiel einem Alien begegnen, warten Sie einfach und schauen, was es tut. Wird fast immer mit dem Buchstaben "z" abgekürzt.

Score:

Zeigt Ihren Punktestand und die gespielten Züge an. Wenn Sie ein Rätsel gelöst haben, schlägt sich das auf Ihrem Punktekonto nieder.

And:

Mit "and" lassen sich Satzteile verbinden. Wenn Sie beispielsweise eine rote Flasche nehmen und danach nach Westen gehen wollen, schreiben Sie einfach "get red bottle and go west".

Again:

Wenn Sie nicht noch einmal den ganzen Sermon wie "Hit the drunken dwarf with the blue rod, shout "Har Har!" then run west and hide in the bushes" tippen wollen, versuchen Sie es einfach mit again. Abkürzung ist "g".

Restore, Load:

Damit holen Sie sich den letzten Spielstand in den Speicher.

Save:

Das schlichte Gegenteil zu "restore". Sie speichern den Spielstand auf Diskette oder Kassette. Ein (hoffentlich) häufig gebrauchtes Kommando.

It:

"Pterodactyl" ist eines der Worte, das man nicht sonderlich oft tippen will (außer man hat gewisse Tendenzen zum Masochismus). Wer es sich ersparen will, schreibt in der ersten Eingabe das schwierige Wort (hier z.B. "look at pterodactyl") und kürzt es dann nur noch mit "it" ab ("grab it").

Exits:

Tippt man dieses Wort ein, so zeigt der Computer alle sichtbaren (!) Ausgänge eines Raums an. Ein äußerst praktischer Befehl; leider ist er noch nicht sonderlich weitverbreitet.

Graphics On, Graphics Off, Pictures On, Pictures Off:

Schaltet bei Grafikadventures die Bilder aus beziehungsweise an. Es ist nicht immer notwendig, daß sich der Computer das ganze Bild in den Speicher saugt, entpackt und dann langsam aufbaut. Wenn man die Bilder kennt, schaltet man sie besser ab und konzentriert sich auf den Text.

Put:

Ein Allerwelts-Wort. Mit "put down" können Sie Gegenstände ablegen, mit "put herring in box" den Fisch in die Dose legen – Sie werden das Wort oft brauchen können.

Get, Take:

Liegt ein interessanter Gegenstand in einem Raum frei herum, können Sie ihn mit diesem Befehl an sich nehmen.

Push, Pull:

Diese Kommandos gehören in die Kategorie "Gegenstände manipulieren leicht gemacht". Sie können beispielsweise an einem Teppich ziehen, um darunter eine Falltür zu entdecken oder einen Mauerstein in die Wand drücken, um einen Geheimgang freizulegen.

Oops:

"Oopsen" ist sehr praktisch, wird aber leider immer noch nicht von jedem Adventure verstanden.

Nehmen wir an, Sie tippen aus Versehen "give the cheese sandwuch to the little dog". Der Computer spuckt in diesem Fall ein hämisches "I don't know the word »sandwuch«" aus. Anstatt den ganzen Satz nochmal richtig eingeben zu müssen, schreiben Sie "oops sandwich" und schon stimmt der Satz. *al*

Rollenspiele für Ein

Rollenspiele machen süchtig. Kaum jemand, der sich länger als eine Nacht damit beschäftigt hat, ist je wieder davon abzubringen. Unser kleiner Rollenspiel-Führer verrät die wichtigsten Fachbegriffe dieses Genres.

Woher kommen Rollenspiele?

Die Grundidee aller Rollenspiele ist es, sich in einen fiktiven Charakter hineinzuversetzen und entsprechend zu handeln. Ursprünglich wurden Rollenspiele ohne Computer gespielt; man trifft sich dazu in kleinen Gruppen. Ein Spielleiter ("Meister") erzählt die Handlung; er leitet und verwaltet das Spielgeschehen. Alle anderen Personen übernehmen eine imaginäre Spielfigur und stürzen sich in ein haarsträubendes Abenteuer.

Bei diesen "computerlosen" Rollenspielen wird viel gewürfelt, gerechnet und verwaltet. Ein findiger Mensch kam auf die Idee, diese lästige Arbeit, die den Spielfluß nur hemmt, dem Computer aufzubürden. Der Computer rechnete aus, was sonst von Hand erwürfelt wurde - das Computer-Rollenspiel war geboren.

Fantasy und böse Mächte

Viele der Geschichten sind im Fantasy-Genre angesiedelt, obwohl es inzwischen auch einige gibt, die in der Zukunft spielen. Diese Fantasie-Welten sind in der Regel von bösen Mächten besetzt, was natürlich nicht so bleiben soll. Ob jetzt in "The Bard's Tale" die Stadt Skara Brae vom Miesling Mangar besetzt ist oder im "Wasteland" post-atomare Banden ihr Unwesen treiben, die Handlung bleibt fast immer die gleiche: Eine mehr oder minder arme, einsame und schwache Heldengruppe zieht aus, um den Bösen das Fürchten zu lehren.

Charakterstark ins Rollenspiel

Die Spielfigur in einem Rollenspiel nennt man *Charakter*. Alle Attribute eines Charakters werden zu Spielbeginn vom Computer zusammengestellt. Dann gibt man der Figur einen wohlklingenden Namen (zur Unterscheidung von den Mitstreitern und zur persönlichen Belustigung) und läßt sie auf den rauhen Rollenspiel-Alltag los.

Es gibt Rollenspiele, in denen nur ein einziger Charakter gegen die feindliche Übermacht antritt. Aber nicht alle Helden sterben einsam: Charaktere treten meist geballt auf. So einen wilden Haufen nennt man dann *Party*. In einer Party geht es streng demokratisch zu. Alle kämpfen, alle bekommen Prügel ab und den gleichen Anteil Gold.

Jeder Charakter gehört einer bestimmten *Rasse* und einer *Klasse* an. Bei einem Fantasy-Rollenspiel sind Menschen, Elfen, Zwerge, Gnome und Hobbits die gebräuchlichsten Rassen. Jede Rasse hat ihre Vorzüge: ein Elf kann's mit der Magie recht gut, während ein Ork eher fürs Meucheln zuständig ist.

Aber was wäre ein Rollenspielheld ohne Beruf? Jeder Charakter kann sich beispielsweise als Krieger, Paladin, Barde, Magier, Dieb oder Wizard verdingen. Da man die Party ein ganzes Rollenspiel-Leben hat, sollte man weise wählen, sonst macht man schnell den Bock zum Gärtner.

Hit Points und Heiler

Hit Point (Health Points, Endurance) ist wohl der wichtigste Begriff für einen Rollenspieler. Wenn ein Charakter Prügel von Monstern bezieht, verschlechtert sich sein Zustand. Natürlich kann ein geschwächter Charakter nicht mehr kräftig zuschlagen. Wenn die Hit Points auf Null zusammengeschrumpft sind, ist der Held klinisch tot. Aber keine Panik, es gibt immer Möglichkeiten, den Toten ins Leben zurückzurufen. Man geht zum nächsten Heiler und läßt sich

Rollenspiele, die man kennen sollte

Hier finden Sie Rollenspiele, die für besonders viel Aufsehen gesorgt haben. Einige überzeugen durch tolle Grafik, andere zeichnen sich durch besondere spielerische Gags aus - kennen sollte man sie alle.

Wizardry
(Apple II, MS-DOS)
Der Urahn aller Computer-Rollenspiele. Bisher sind insgesamt fünf Teile erschienen.

The Bard's Tale I, II & III
(Amiga, Apple II, Atari ST, C 64, MS-DOS)
Die Spiele der "Bard's Tale"-Serie lösten den Rollenspiel-Boom auf dem Computer erst richtig aus. Sie haben eine riesige Fläche, die es zu erforschen gilt, ein cleveres magisches System, eine saubere Benutzerführung und massenhaft logische Rätsel. Sowohl Einsteiger als auch Profis bereiten sie lange Spaß. Vorsicht: Suchtspiel-Qualität!

Ultima I bis V
(Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, C 64, Ms-DOS)
Ohne die "Ultima"-Serie wären die Computer-Rollenspiele heute nicht denkbar. Ultima zeichnet sich zwar nicht durch eine spektakuläre Grafik aus, dafür durch viele liebenswerte Details.

Starflight
(MS-DOS, Amiga)
"Starflight" ist ein Science-fiction-Rollenspiel. Der Spieler hat eine riesige Anzahl von Planeten zu erforschen und verschiedene Missionen zu erfüllen. Ein pfiffiges und intelligentes Spiel, das lange vor den Bildschirm fesselt.

Hack
(fast alle Computertypen)
Hack ist ein Public Domain Rollenspiel ganz besonderer Art: Man spielt es meistens über DFÜ. Ziel des Spiels ist es, das Amulett von Yendor in einem ausgedehnten Höhlensystem zu finden. Wer sich für Hack interessiert, sollte die Tips auf Seite 54 lesen.

Alternate Reality
(Atari XL/XE/ST, C 64, demnächst Amiga)
In diesem Rollenspiel wurden Sie von einer fremden Macht gekidnapped und in einer mysteriösen Stadt wieder abgesetzt. Von dieser Serie sollen fünf Teile erscheinen, zwei sind bereits veröffentlicht.

Phantasie I bis III
(Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, C 64)
Böse Mächte treiben ihr Unwesen im Land. Eine Party zieht aus, um sie zu vertreiben. Strategische Kampfeinlagen mit einem guten Schuß Magie machen das Spiel interessant. Wegen seiner geringen Komplexität ist es vor allem für Einsteiger interessant.

Feary Tale Adventure
(Amiga)
Drei Brüder treten gegen einen bösen Zauberer an. Ein Rollenspiel mit einem kräftigen Schuß Action-Adventure und anwenderfreundlicher Steuerung.

Dungeon Master
(Atari ST, Amiga)
Ein Rollenspiel der Sonderklasse. Vier Helden ziehen durch ein riesiges Tunnelsystem, um Lord Chaos zu besiegen. "Dungeon Master" ist vor allem grafisch wundervoll aufgemacht: dreidimensionale Tunnelsysteme und animierte Monster kennzeichnen das Spielgeschehen. Eine leicht zu lernende Benutzerführung tut ihr übriges - ein Rollenspiel, an dem man nicht vorbeikommt.

Wasteland
(Apple II, C 64)
Ein Rollenspiel für alle, die das Fantasy-Genre nicht mehr sehen können. In "Wasteland" geht es um das Überleben nach einem Krieg in der Wüste Nevada. Magie gibt es hier keine, dafür handfeste Waffen, harte Kerle und eine Geschichte, die "Mad Max"-Fans zum Jubeln bringt. *al*

steiger

den Verblichenen wieder zusammenschustern – selbstverständlich gegen sehr viel Gold. Und wenn Ihnen der Charakter zu teuer kommt, basteln Sie sich einfach einen neuen, der mehr aushält.

Kraft, Glück und Intelligenz

Strength braucht jeder gute Kämpfer. Je höher die Punktezahl, desto wüster schlägt der Charakter um sich. Auch *Constitution* ist wichtig im Kampf. Mit einer guten Konstitution ermüdet der Charakter nicht so schnell, er ist generell robuster. Ähnlich verhält es sich mit der *Dexterity*. Je gewandter der Charakter, desto schwerer läßt er sich treffen.

Mit ein wenig *Luck* hat ein Held mehr Chancen im Spiel. Er tappt nicht sinnlos in jede Falle, kann beim Kämpfen auch durch Zufall siegen oder findet tolle Gegenstände. Mit *Intelligenz* verhält es sich wie im richtigen Leben: nicht jeder ist mit ihr gesegnet. Ein intelligenter Charakter ist für einen magischen Beruf bestens geeignet. Außerdem kann er schnell Fallen erkennen und stellt sich generell smarter als der Durchschnitts-Ork an. Besonders wichtig ist der Rüstungsschutz, auch *Armour Class* genannt. Je dicker die Rüstung, desto besseren Schutz bietet sie. Ganz besonders Glückliche finden auch mal eine magisch verzauberte Rüstung.

Es gibt noch viele andere Attribute, die einen Charakter beeinflussen, aber die aufgeführten sind die wichtigsten.

Wie rüste ich mich aus?

Wenn man seinen Charakter zusammengestellt hat, geht es an die Ausrüstung, auch *Items* genannt. Items gibt es in einem guten Rollenspiel zuhauf. Man kauft sich Messer, Schwerter, Zauberstäbe, Fackeln, Rüstungen, Schilde, Proviant, Schlüssel, Karten und viele anderen Dinge in Geschäften. Das ist der teure Weg, um an eine Ausrüstung zu kommen. Der Kampf ist der billigere, wenn auch gefährlichere Weg. Die Ausrüstungsgegenstände haben verschiedene Wirkungen auf verschiedene Klassen. (Was macht ein Kämpfer mit einem Zauberstab und ein Magier mit einer monströsen Axt? – Tauschen.)

Magisch meucheln

Kaum eine Party kommt ohne die Hilfe eines Magiers aus. Man kann seinem Gegner statt einer Axt auch einen Zauberspruch um die Ohren hauen. Ein gutes magisches System wie bei "Bard's Tale III" bietet ein Sammelsurium von zirka 70 bis 100 Sprüchen, die der Magier erst im Laufe seiner Karriere lernt. Bei "Ultima IV" und "Ultima V" muß er sich sogar die Zutaten zusammensuchen. Es gibt Zaubersprüche, die entfachen Licht, lassen einen Kompaß erscheinen, teleportieren die Party, schleudern Feuerbälle, heilen die verwundete Party oder lassen Monstergruppen in Erdspalten verschwinden. Jeder Spruch, der losgelassen wird, kostet den Zauberer Zeit, Energie und Nerven. Also wird pro Spruch eine gewisse Menge magischer Energie abgezogen. Die *Spell Points* geben jederzeit Aufschluß über die magische Energie eines Sprüchemachers.

Ein Monster steht vor mir! Was nun?

Ohne *Monster* geht in einem Rollenspiel gar nichts. Die Auswahl an Feinden ist schier unerschöpflich. Ob es nun Orks, böse Magier, Ninjas, Skelette, Ratten, Mimics oder gar Drachen sind, als Rollenspieler braucht man nicht lange zögern. Alles, was sich in den Weg stellt und nach dringlicher Aufforderung nicht weicht, wird mehr oder minder stilvoll weggeprügelt. Für jeden Feind braucht man eine spezielle Taktik. Bei den meisten reicht ein Schwerthieb, bei manchen muß man mit speziellen Items aufwarten, um sie verschwinden zu lassen.

Für jedes Monster, das von der Bildfläche verschwindet, gibt es *Experience Points*. Diese Punkte sind der Schlüssel zum Spiel. Je mehr man davon bekommt, desto schneller gelangt man in höhere *Level* (Spielstufen). Pro Level gibt es dann mehr Hit Points, meistens werden auch die Charakter-Punkte nach oben gesetzt. Das hat seine Vorteile: Ein Level-20-Charakter kann viel besser zulangen als einer auf Level 4. Es ist ein teuflischer Anreiz, seinen Charakter "mal schnell" noch einen Level nach oben zu befördern – mit dieser Absicht verbringt man schnell eine Nacht vor dem Computer und wundert sich, daß es schon wieder 5 Uhr früh ist.

Keller und Kanäle

Bei dem Begriff *Dungeons* bekommen Rollenspieler schnell glänzende Augen. Dungeons sind für gewöhnlich feuchte, muffige Kellergewölbe, verrottete Kanalsysteme oder verwunschene Schlösser; Orte also, an denen man abends besser nicht herumlaufen sollte. Hier findet man die größten Schätze und die tollsten Items, die natürlich auch von den übelsten Monstern bewacht werden.

Stoff zum Grübeln

In vielen Rollenspielen finden sich Elemente der Adventures wieder. In den Dungeons stößt man oft auf knifflige Rätsel und Puzzles, die man lösen muß, um weiterzukommen. Man braucht für Rollenspiele neben taktischem Geschick auch eine Portion Grips, um weiterzukommen. *al*

Wunderwaffe POKE

So geben Sie POKEs ein

In diesem Sonderheft finden Sie jede Menge POKEs für den C 64, mit denen Sie sich das Spielen enorm erleichtern können. Ob es unendlich viele Bildschirmleben, massig Energie oder auch nur volle Schutzschilde sind: Mit POKEs kann man sich in Level vorspielen, an die man in seinen kühnsten Träumen nicht gedacht hätte. Leider stehen viele Einsteiger vor einem gewaltigen Problem: Wie gibt man so einen POKE ein?

Der Ablauf ist immer der gleiche: Man lädt das Spiel, das man POKEn will, von Diskette oder Kassette. Wenn das Spiel geladen und automatisch gestartet ist, löst man den Reset (siehe Textkasten) aus. Die C 128-Besitzer haben es da leicht: Bei ihnen ist ein Taster an der Rückseite des Computers eingebaut. Er befindet sich direkt neben dem Einschalt-knopf und wird zusammen mit der Commodore-Taste gedrückt.

Auf dem C 64 gibt es grundsätzlich drei Wege, einen Reset auszulösen:

1. Mit einem speziellen Modul,
2. am User-Port,
3. mit einem Resetschalter.

Mit einem Modul (z.B. Expert Cartridge, Magic Formel oder Action Replay) ist es ganz einfach. Meistens sind an diesen Schnell-Lade-Modulen spezielle Knöpfe angebracht, die beim Drücken den Computer zu einem Reset zwingen. Wenn Sie so ein Modul besitzen, sehen Sie bitte in der Gebrauchsanweisung nach.

Bastler löten sich einen Taster (1 mal ein) zwischen Pin 1 und Pin 3 des User-Ports. Die Pinbelegung finden Sie auf der Abbildung. Aber **Vorsicht! Wenn Sie die falschen Pins verbinden, können Bauteile Ihres Computers beschädigt werden!**

Praktischer und vor allem viel ungefährlicher ist ein Reset-Schalter. Einen Reset-Schalter kann man sich in jedem Computer-Fachgeschäft oder Kaufhaus besorgen. Er kostet um die zehn Mark und erspart die lästige Fummelei am User-Port. Man steckt ihn, wenn der Computer noch ausgeschaltet ist, an den User-Port oder die Floppy-Disk-Schnittstelle. Dann lädt man ganz normal das betreffende Spiel und drückt den Knopf.

Nach dem Reset sehen Sie auf dem Monitor die Einschaltmeldung. Jetzt geben Sie die betreffenden POKEs ein und drücken RETURN. Um das Programm wieder zu starten, müssen Sie jetzt den SYS-Befehl eintippen, der immer hinter den POKEs angegeben ist. Der Computer springt zu der Speicherstelle, die in dem SYS steht. Das Programm startet von neuem, nur diesmal mit dem Unterschied, daß der POKE wirksam ist. *al*

Was ist ein Reset?

Bei einem Reset wird, wie beim Aus- und Einschalten, der Computer in den Ausgangszustand versetzt. Der Unterschied zum Ein- und Ausschalten liegt darin, daß ein Maschinenprogramm, das im Speicher steht, beim C 64 erhalten bleibt. Basic-Programme gehen dabei allerdings verloren. Wenn Sie einen Reset auslösen, verschiebt sich der Bildschirm ein paar Pixel, dann erscheint die Einschaltmeldung auf dem Schirm.

A Mind Forever Voyaging

Oliver Weber aus Heddesheim hat einen kleinen (aber sehr nützlichen) Tip zum Infocom-Adventure "A Mind Forever Voyaging": Nachdem man die Beschimpfungen des Richard Ryder gegenüber Dr. Perelman aufgezeichnet hat, muß man im Interface-Mode (über den HVAC-Controller) die Ventilation für den Delta-Sektor abschalten. Wenn nun die Saboteure kommen, ersticken sie im Maintenance Core.

Danach muß man nur wieder die Ventilation einschalten und die Aufnahmen über den WNN Feeder ins World News Network einspeisen. *wg*

Airline

Andreas Wanninger aus Lichtenstein hat sich ausführlich mit dem Spiel "Airline" beschäftigt. Wenn man seinen Tips folgt, steht der Gründung einer neuen erfolgreichen Fluggesellschafft nichts im Wege.

- Am Anfang den A-310 nach Athen schicken, die 727 und die 737 nach Moskau - Lissabon.



- Beim Service sollte alles angeboten werden.
- In jeder kleinen Maschine sollte man acht Stewardessen, in einem A-310 zehn Stewardessen und in einem Langstrecken-Flugzeug 15 Stewardessen einsetzen.
- Das restliche Service-Personal (Krankenschwester, Gepäckvermittlung, etc.) sollte je Maschine mit drei bis fünf Personen vertreten sein.
- Die anfangs angegebenen Flugpreise sollte man etwa um ein Viertel verringern. Das wiederholt man so oft, bis die Maschine etwa zur Hälfte ausgebucht ist.
- Da eine DC 10 unrentabel ist, sollte man lieber eine 747 kaufen.
- Sobald man 20 bis 30 Millionen gespart hat, wird es Zeit, einen A-310 zu bestellen. Auf keinen Fall ein Langstrecken-Flugzeug, denn zu diesem Zeitpunkt lohnt sich noch kein großer Flug.
- Die Flughäfen Stockholm, Helsinki, Rom, Mailand und Paris sind sehr rentabel, wenn man sie mit einem A-310 anfliegt.
- Innerdeutsche Flüge rentieren sich nicht.
- Immer einen Copiloten mehr einstellen, als benötigt. Wird ein Pilot zum Langstreckenpilot und ein Copilot zum Pilot befördert, rückt der überzählige Copilot auf die freie Stelle.
- Mehr als zwei Langstrecken-Flugzeuge sollte man nicht haben, denn sonst wird zuviel Platz in der Wartungsliste benötigt und andere Flüge müssen am Boden bleiben.
- Beim Bodenpersonal immer nur so viele Personen einstellen, wie man unbedingt braucht.
- Den Kredit sofort tilgen. Eine Ausnahme gibt's nur, falls man mehrere Maschinen kurz hintereinander kaufen will, dann ist die Index-Säule höher. *wg*

Aliens

Es gibt nichts Unangenehmeres, als von fiesen außerirdischen Viechern verspeist zu werden. Doch gebt die Hoffnung nicht auf. Peter Bielert aus Ravensburg hat gute Codes für sieben Levels von "Aliens" (US-Version). *wg*

Level	Titel	Code	Überlebende
1	Die Ausrüstung	*****	8
2	Landung Planet	7324G	8
3	Entkommen	2727H	8
4	Angriff Aliens	1506E	8
5	Irrgarten	1761G	7
6	Rettung Kind	7240E	4
7	Der letzte Kampf	7263H	4

Alternate Reality (The City)

Eine vollständige Karte und einige Tips zu "Alternate Reality: The City" kommen von Martin Bartsch aus Hagen. Er spielt es auf seinem Atari XL, deshalb kann die Stadt bei anderen Computern anders gestaltet sein. Doch nun zu seinen Ratschlägen:

Die meisten Einwohner in Alternate Reality tragen Geld bei sich. Einige besitzen auch Diamanten (Jewels oder Gams), Waffen oder Rüstungen. Mit dem "Magical Longsword" kann man jeden Gegner töten. Anfangs sollte man darauf achten, daß man sich leichte Gegner aussucht. Allerdings sollte man nicht gleich einen Pauper (Bettler) umbringen, denn die armen Kerle haben ohnehin nichts bei sich.

Wenn man genug Geld zusammen hat, sollte man sich bessere Kleidung kaufen und sich in in den Tavernen beliebt machen, indem man ein paar Runden schmeißt. Die Alternative dazu ist eine gesicherte Geldanlage in einer Bank. Wenn man das Haus einer Gilde zum ersten Mal betritt, werden verschiedene Werte erhöht.

Vom Waffenkauf ist abzuraten, da man seinen Gegnern meist bessere, manchmal sogar magische, abnehmen kann. *al*

Alternate Reality (The Dungeon)

Martin Krikschik ist ein eifriger Schreiber. Er hat uns seine Tips und Karten zum Rollenspiel "Alternate Reality (The Dungeon)" geschickt.

- Die Fragen des "Gargoyle" sind nicht einfach zu beantworten, da sie in schwerem Englisch gestellt werden. Insbesondere die erste und die letzte Frage sind ein echter Hammer. Hier die Lösungen:
  1. Frage : Shipwreck
  2. Frage : Oracle
  3. Frage : Bloodstone
  4. Frage : Shingor

  Frage 2 und 3 bilden zusammen einen wertvollen Hinweis. Wenn man die 3. und 4. Frage richtig beantwortet hat, bekommt man einen guten Hinweis. Auf jeden Fall sollte man das Wörterbuch bereithalten.
- Vom **Oracle** erhält man für ein wenig Gold wichtige Tips.
- Der **Devorer** taucht nicht so oft auf, weil die Programmierer den Spieler zur Weißglut bringen wollten. Für alle Gegenstände oder Zaubersprüche, die man bei sich hat oder die im Spiel herumliegen, reserviert der Computer einen Speicherbereich. Wenn dieser zu voll wird, taucht der Devorer auf und macht mit seinem gefräßigen Maul Platz. Daher hier ein paar Tips, bevor der Herr anmarschiert kommt:

1. Eyes, Horns, Scrolls, Trump Cards, Tomes und Potions so schnell wie möglich verbrauchen.
2. Überflüssiges Gold, Silber oder Essen in der Gilde deponieren.
3. Waffen und Rüstungen, die man findet, nicht mit sich herumschleppen, sondern gleich beim Schmied verkaufen.
4. Alles, was man nicht mitnehmen will, am Boden liegenlassen. Es verschwindet nach einer Weile.
5. Auf folgende Dinge darf man unter gar keinen Umständen verzichten:

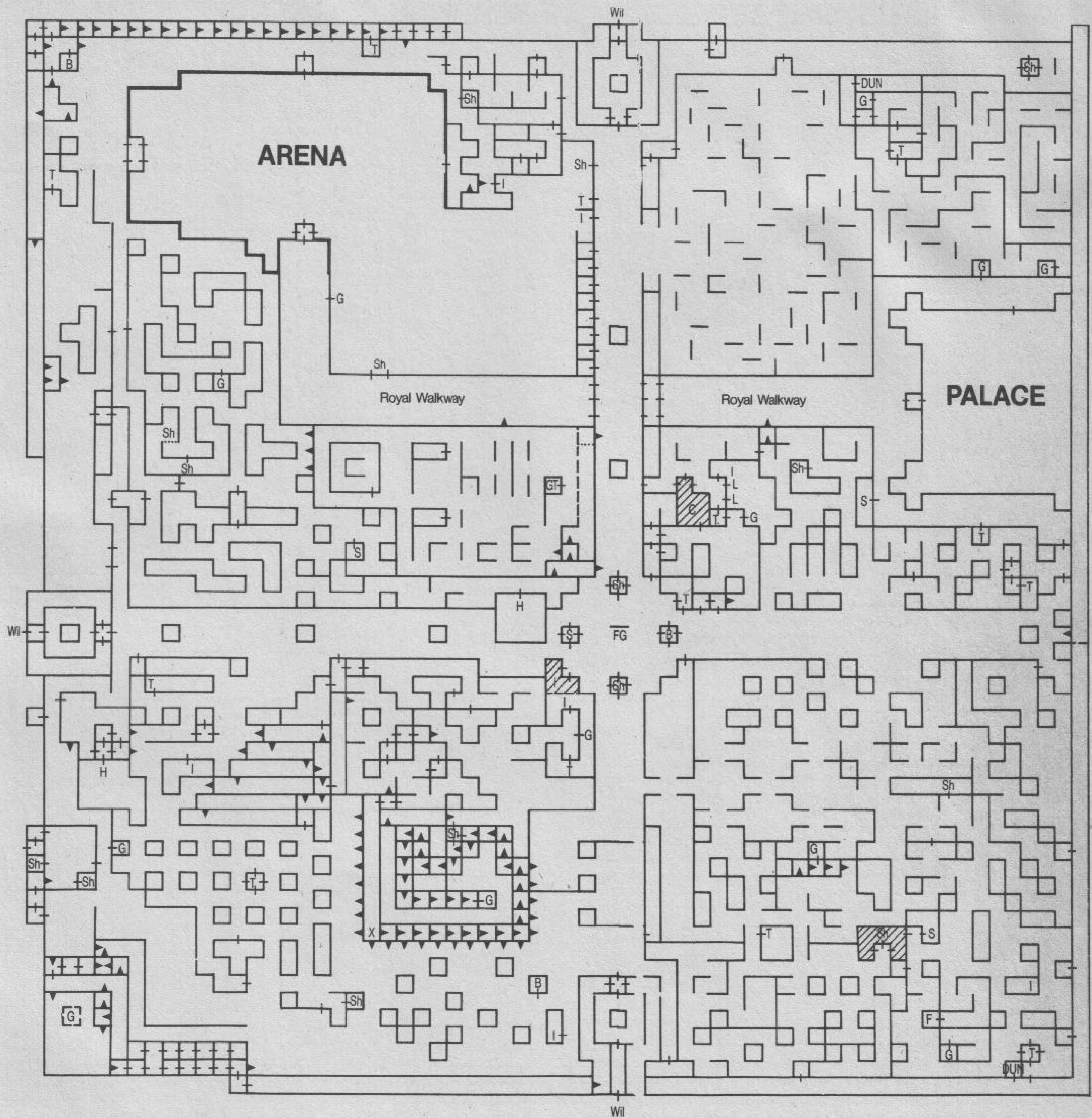
Troll Ring Half,
Goblin Ring Half,
Reforged Ring,
Staff Piece (alle drei),
Mirrored Shield und die
PAC Card.

Außer Gold und Silber frißt der Devorer nur Dinge, die weit hinten liegen. Bevor man also etwas sehr Wichtiges mitnimmt, sollte man in seinem Inventory erst einmal Platz schaffen. Hierfür lohnt es sich sogar, den Spielstand zu speichern und dann neu zu laden.

- **Überraschungspunkte** reichen von nützlichen Waffen über warme Kleider bis hin zu absolut tödlichen Fallen. Es empfiehlt sich, die Punkte zu Beginn des Spiels abzuklappern und lieber einmal zu oft als zu wenig zu speichern.

Weiter geht's ! Die Karten zum zweiten, dritten und vierten Level stammen von Stefan Nagel aus Fulda. Seine Tips gelten für die C64-Version, obwohl es zu anderen Versionen wohl kaum gravierende Unterschiede geben dürfte.

- Während des Spiels muß man natürlich immer essen, trinken und schlafen. Beten und Opfern sollte man nicht vernachlässigen, denn der göttliche Bonus ist nicht zu verachten.
- Entseuchen kann man sich auf Level 2.
- Flame Demons garantieren auf höheren Leveln schnelleres Weiterkommen.
- Wer Hauptmitglied in der besten Gilde ist, hat gute Chan-



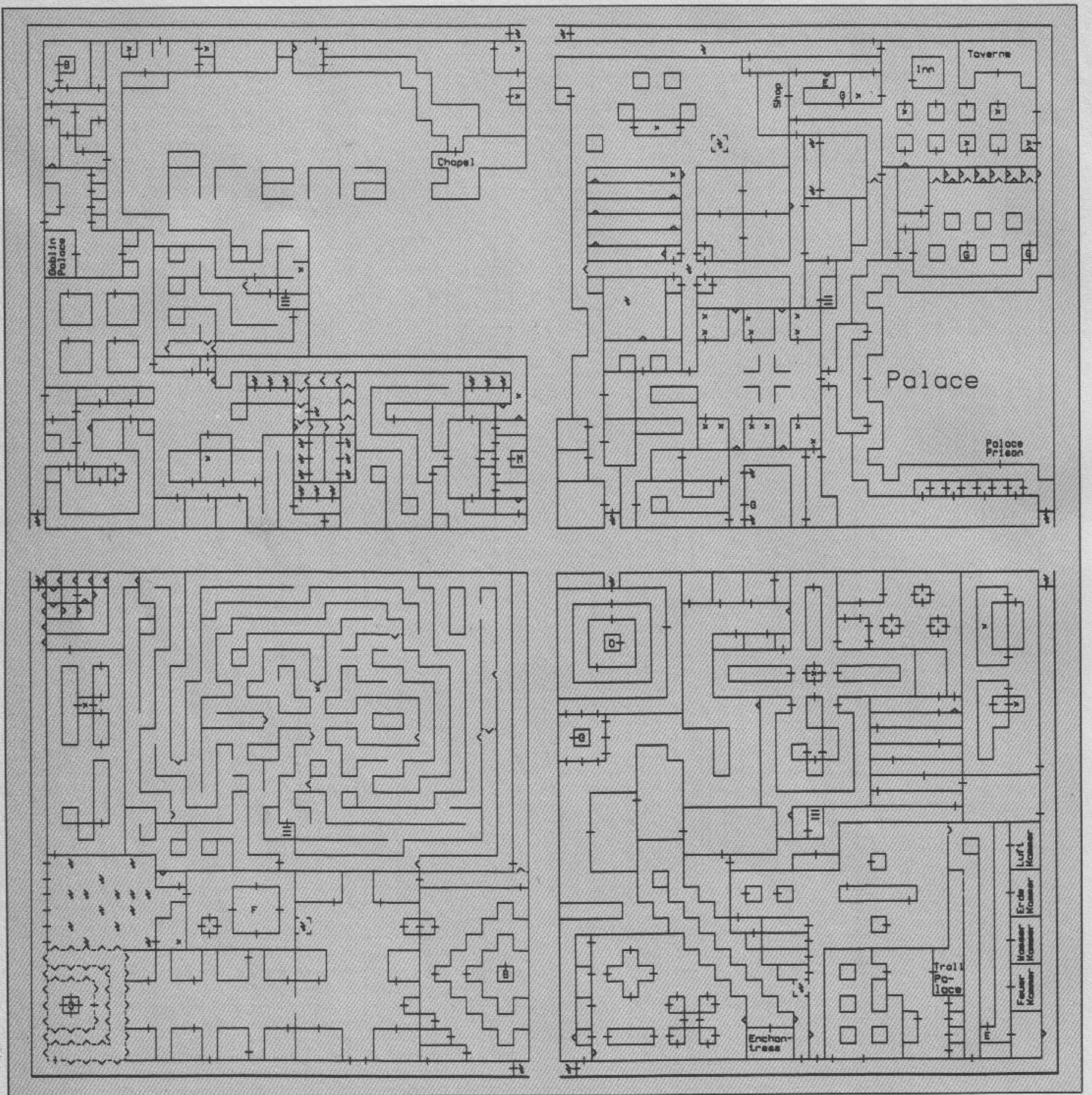
Diese feine Karte wird Euch das Leben bei »Alternative Reality«: The City« ganz schön erleichtern. Unten findet Ihr die dazugehörige Erklärung der Abkürzungen

cen, böser Magie zu entkommen.
- Zuerst zum Orakel im Südosten gehen, dort erfährt man alles Wissenswerte über sein Spielziel.
- Eine starke Waffe besorgen. Damit geht man in Level 3 und bekämpft alle Gegner, die zuerst angreifen.
- Mitglied der Guild of Law werden.
- Unbedingt den Zauberspruch lernen, mit dem man Gut von Böse unterscheiden lernt.
- Von einem Dieb den silver key erkämpfen,
- den Gefangenen befreien.
- Acrinimiril besuchen und den Schlüssel nicht vergessen.
- Durch das Tomb von Acrinimiril führt der Weg geradeaus, links, links, geradeaus, links.
- Um den Undead King zu besuchen, muß man dem Fährmann um Mitternacht zwei Goldstücke zustecken.
- Die Fragen der Great Gargolyle beantworten.
- Dem Basilisk zeigt man die "bloße Faust".
- Durch die Death's Door kommt man zum Ziel, wenn man den Schlüssel und Mut besitzt. *al*

Legende

FG = Floating Gate
WIL = Wilderness
DUN = Dungeon Entrance
ILL = House of Illness Repute
C = Maximum Casino
GT = Acrinimirils Gate
B = Bank
T = Taverne
S = Smithy
Sh = Shop
G = Gilde
I = Inn
H = Healer
X = nur den eingezeichneten Pfeilen folgen

+ Tür oder Wand, durch die man von beiden Seiten gehen kann.
▸ Tür oder Wand, durch die man nur in Pfeilrichtung gehen kann.
⁝ Durchsichtige Wand oder Tür.

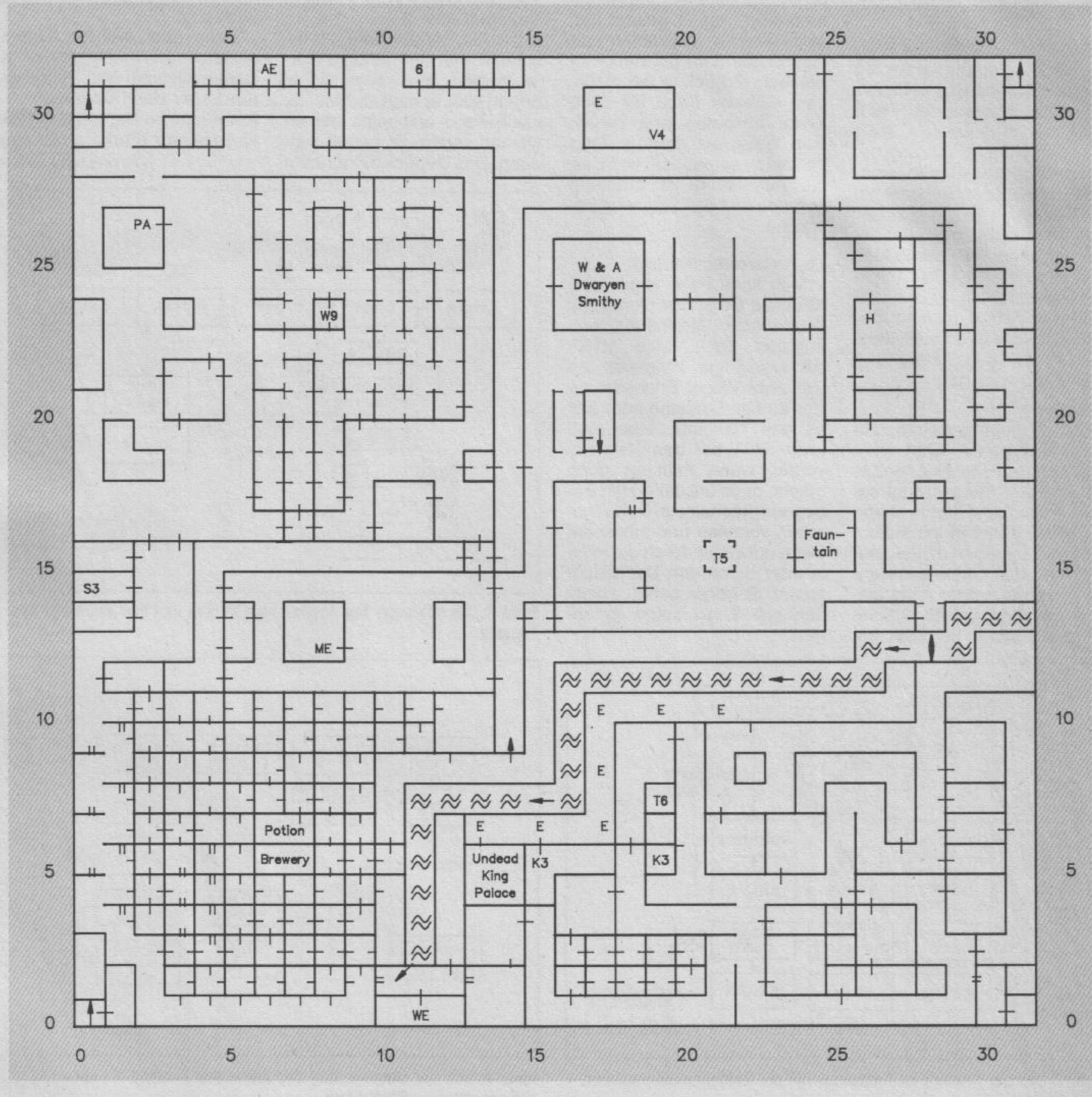


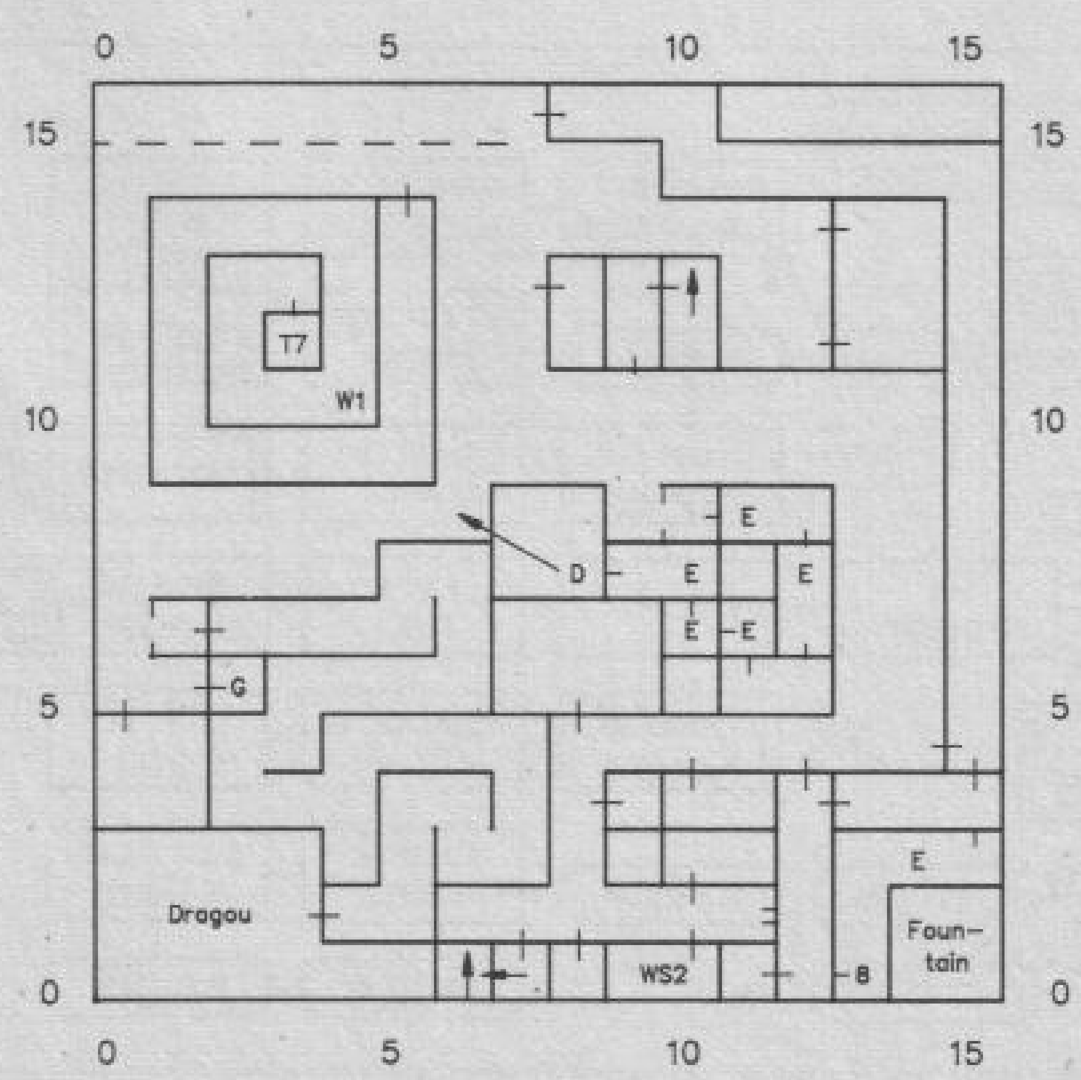
Hier seht Ihr die Karten zum 1. Level des Rollenspiels "Alternate Reality: The Dungeons". Unten steht die Legende mit den Erklärungen der Abkürzungen.

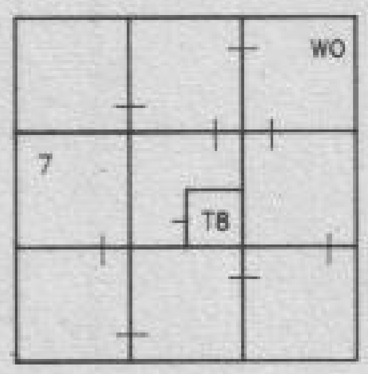


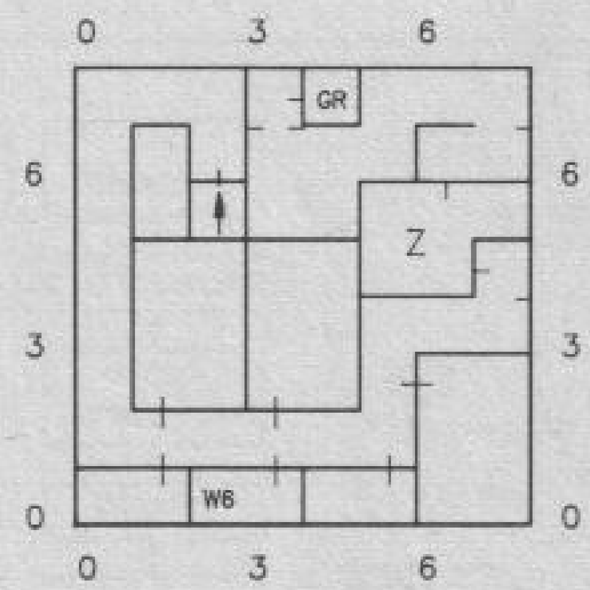
Legende

Zeichen	Bedeutung	Zeichen	Bedeutung
≡	Treppe	O	Orakel
-+-	Tür, Geheimtür in beide Richtugen	F	Fontaine
-△-	Tür, Geheimtür in eine Richtung	B	Bank Vaults
-+-	Einseitige Wand mit Tür, Geheimtür	M	Acrinimiril's Mausoneum
-^-	Einseitige Wand	D	Death Door
[x]	Transmitter Mine	L	Lucky's Potion Brewery
[ ]	Transmitter	C	Clothes Horse
×	Überraschungspunkt	K	Undead King Palace
G	Gilde	F	Fearsome Gargolyte
E	Dungeon Entrance	C	Control Room
		E	Elevator
		W	Wilderness
		A	Arena
		R	Revelation









Weiter geht's mit den Karten zu "Alternate Reality: The Dungeons". Ganz oben auf dieser Seite seht Ihr den Plan zum 2. Level. Darunter sind die Karten zu den Levels 3 und 4 (ganz rechts). Die Legende von Seite 12 gilt auch für diese Pläne.

Amazon

Bei "Amazon" gibt es Räume mit Bild (in den Karten mit eckigem Rahmen) und Räume ohne Bild (abgerundete Rahmen). Pfeile bedeuten, man kann nur in diese Richtung gehen oder man gelangt automatisch dorthin (zum Beispiel bei den Kemanis). Es gibt ein paar Dschungel-Labyrinthe, bei denen der beste Weg durch kleine Kreise markiert ist. Totenköpfe bedeuten meist den Tod. Überhaupt stirbt man in diesem Spiel recht schnell, deshalb sollte man häufig den Spielstand speichern.

Einleitung

Warten, Film ansehen und ins Office gehen. Dort trägt man sich ein und wählt den Level. Jetzt zum Flugplatz gehen, Brief öffnen und nach Miami fliegen. Dort sofort ins Institut fahren, reingehen (Brief zeigen) und das Office betreten. Dort Paco aus dem Käfig lassen und mit der Frucht im Kühlschrank füttern. Er redet mit dir, immer bejahen; dann ausprobieren, was er gesagt hat. Jetzt Medizin, Vogelfutter und Pistole aus dem Schrank mitnehmen. Zurück in der Halle, dem Direktor Paco für 5000 Dollar abkaufen und zurück zum Flugplatz fahren. Dort Tickets besorgen, am Schalter die Ausrüstung in Empfang nehmen und das Flugzeug besteigen.

Im Amazonas (Karte 1)

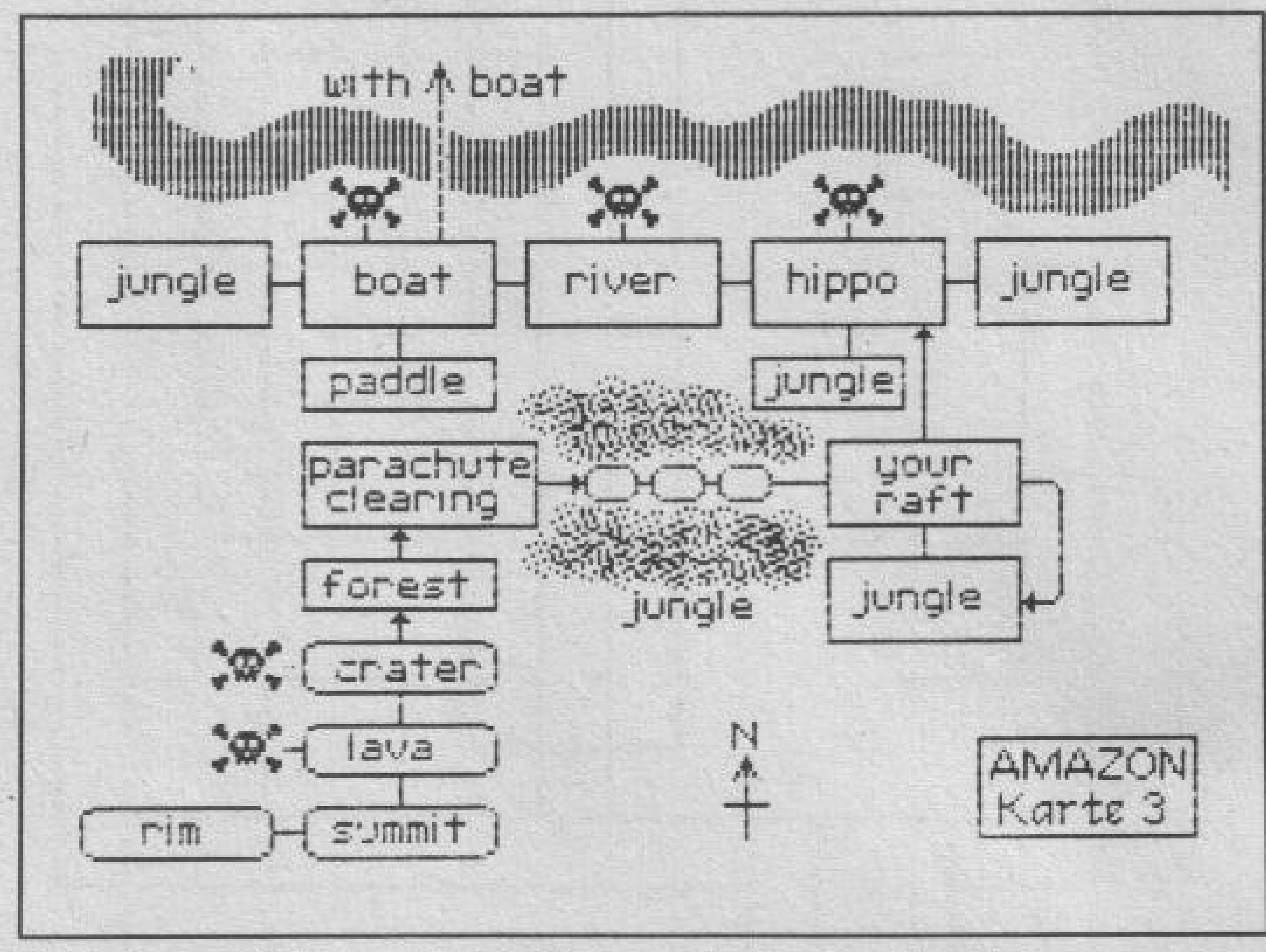
Man kann Paco folgen und wenn der Computer piepst, mit Washington Verbindung aufnehmen (969). Man erhält dann wichtige Hinweise. Es gibt zwei Wege: Entweder direkt zu den Soldaten oder erst zu den Kemanis. Man muß zwar nicht bei den Kemanis vorbei, wenn man es doch macht, dann bei der ersten Begegnung lächeln, im Dorf Zigaretten verteilen und mitessen. Dann entweder durch die Höhle oder durch den Dschungel zu den Soldaten gehen. Diese nehmen einen sofort gefangen.

Von den Soldaten bis zum Vulkan (Karte 2)

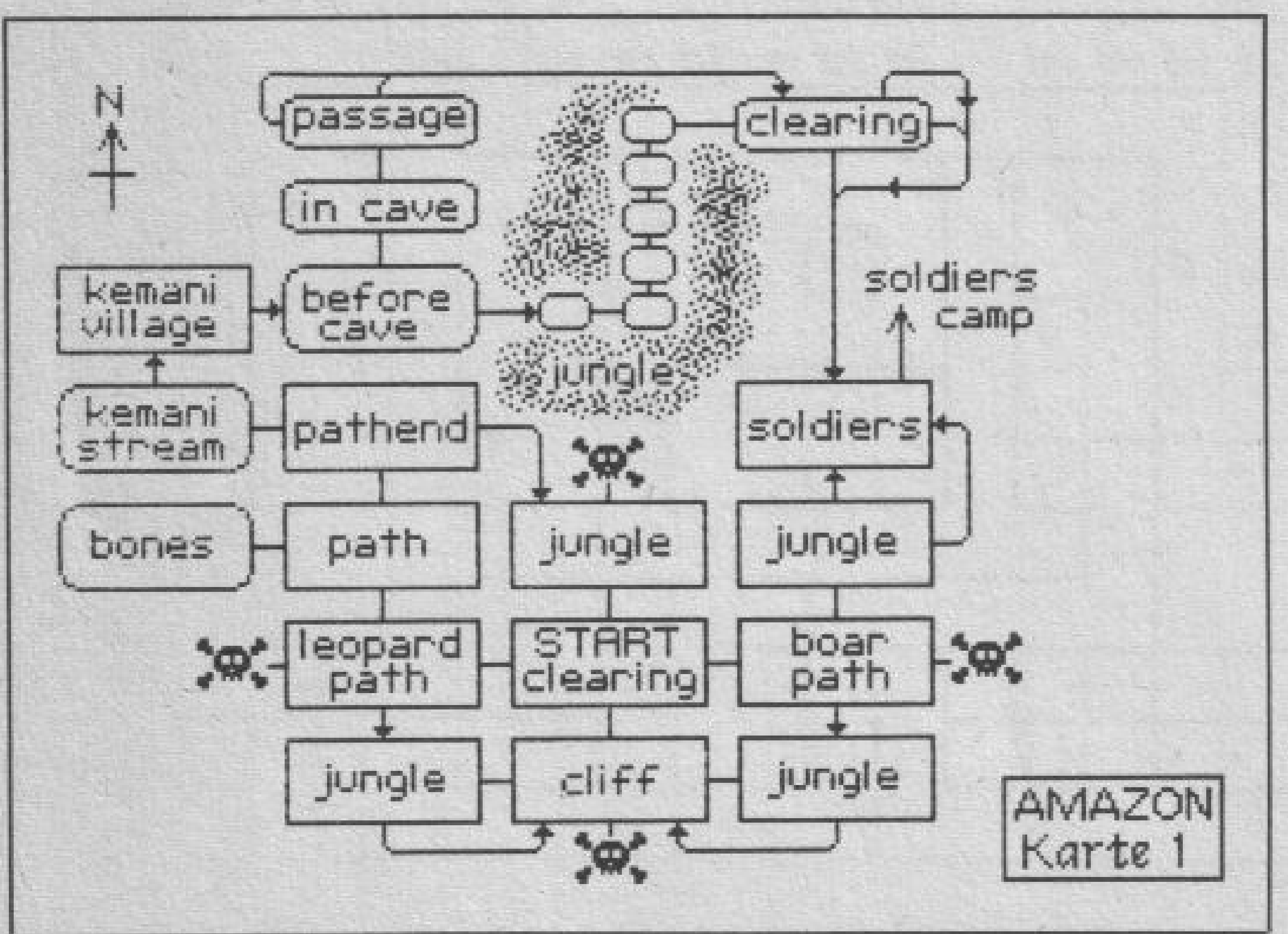
Warten, bis der Anführer erscheint. Ihm das Gold im Gürtel zeigen, was zwar nichts bringt, aber er haut ab. Nachts, wenn Paco erscheint, seinen Namen sagen. Er befreit dich dann. Das Gepäck mitnehmen und im Lager die Nachtbrille aufsetzen.

Dann nach Norden fliehen und sich von Washington leiten lassen (diesmal 072). Im sicheren Lager dann übernachten. Am nächsten Tag auf den Vulkan klettern (Parka anziehen)

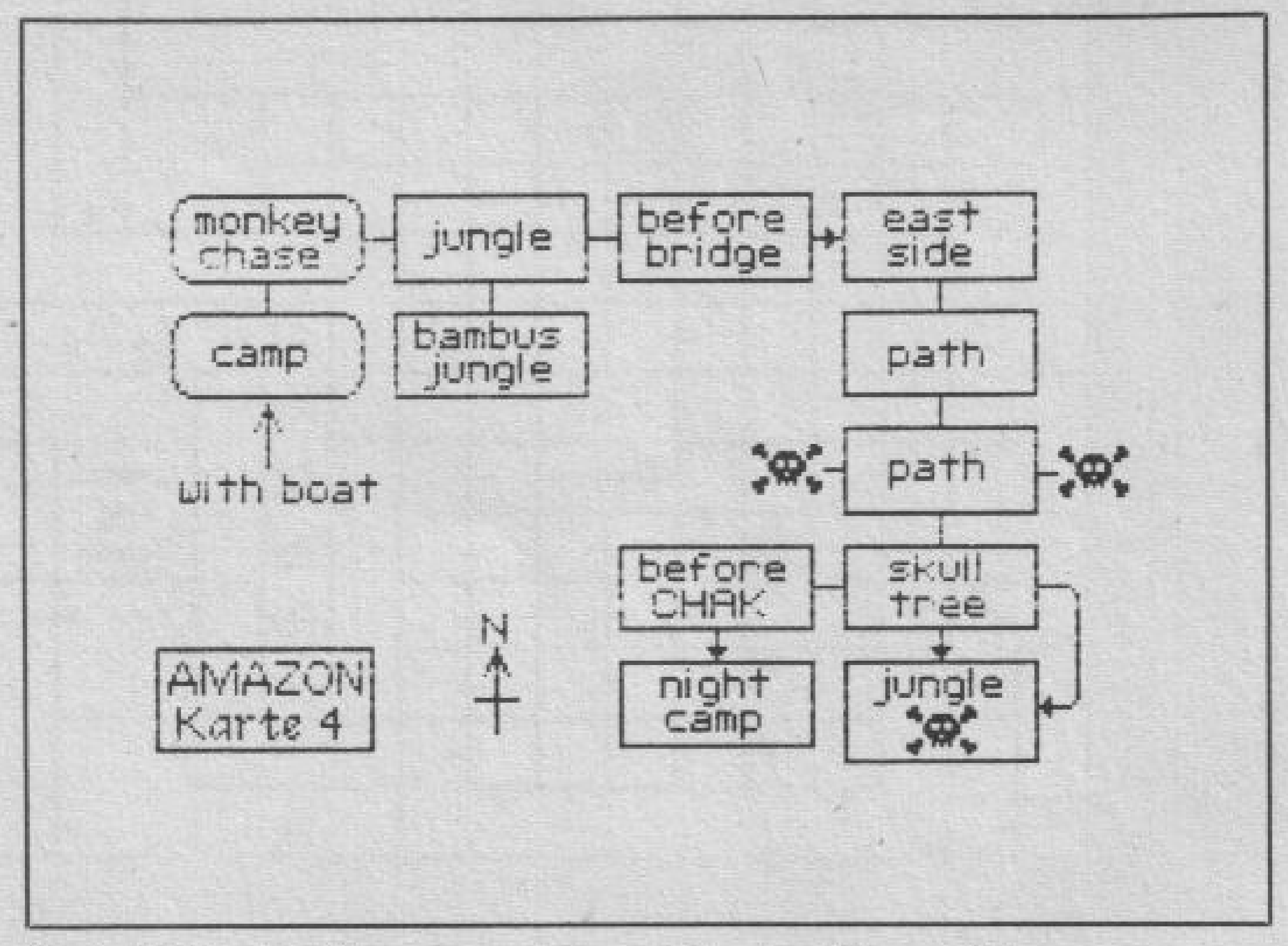
Fortsetzung auf Seite 16



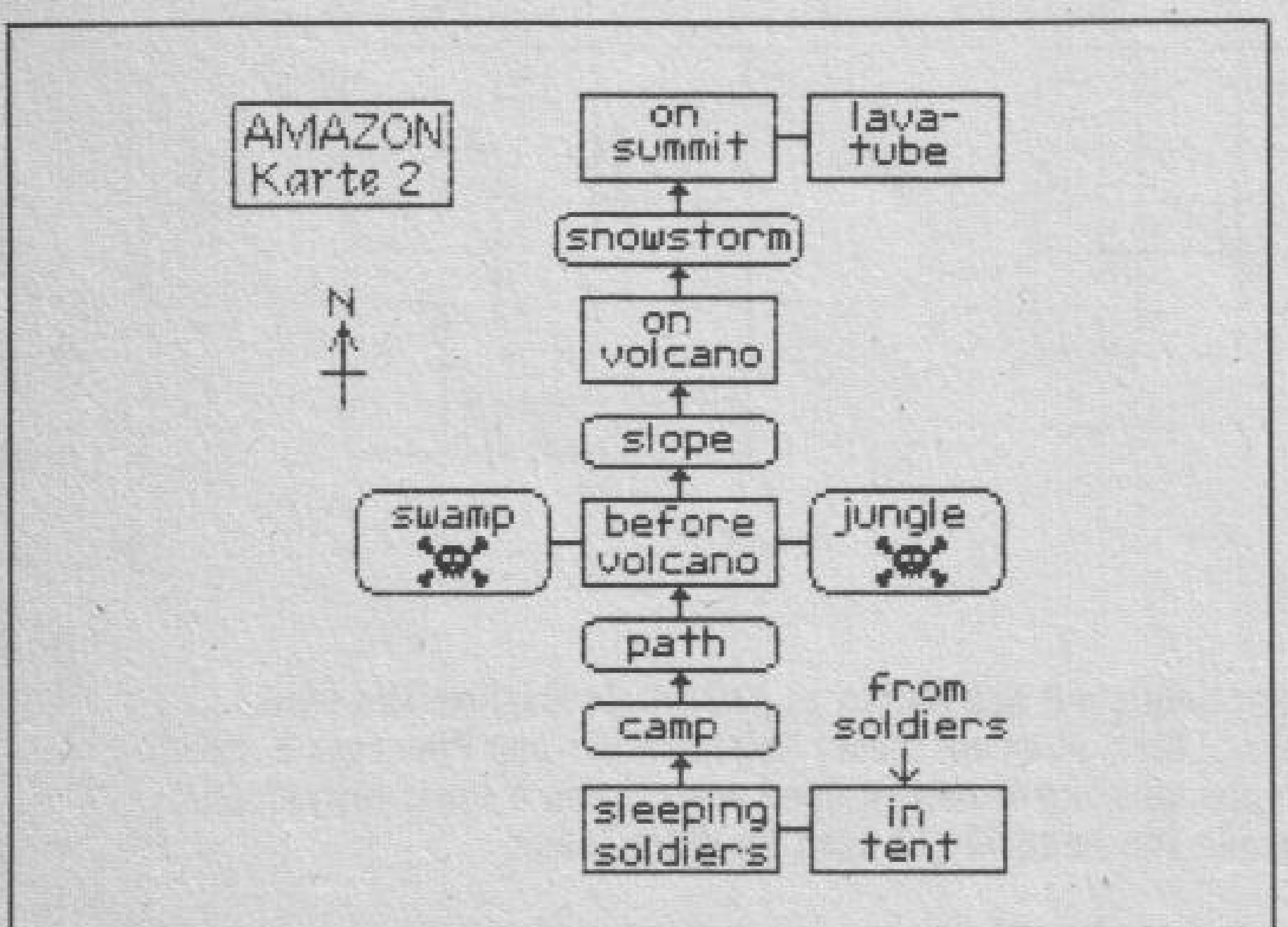
Karte 3: Am nächsten Tag Abstieg vom Vulkan und Erreichen des Rio Sagoras



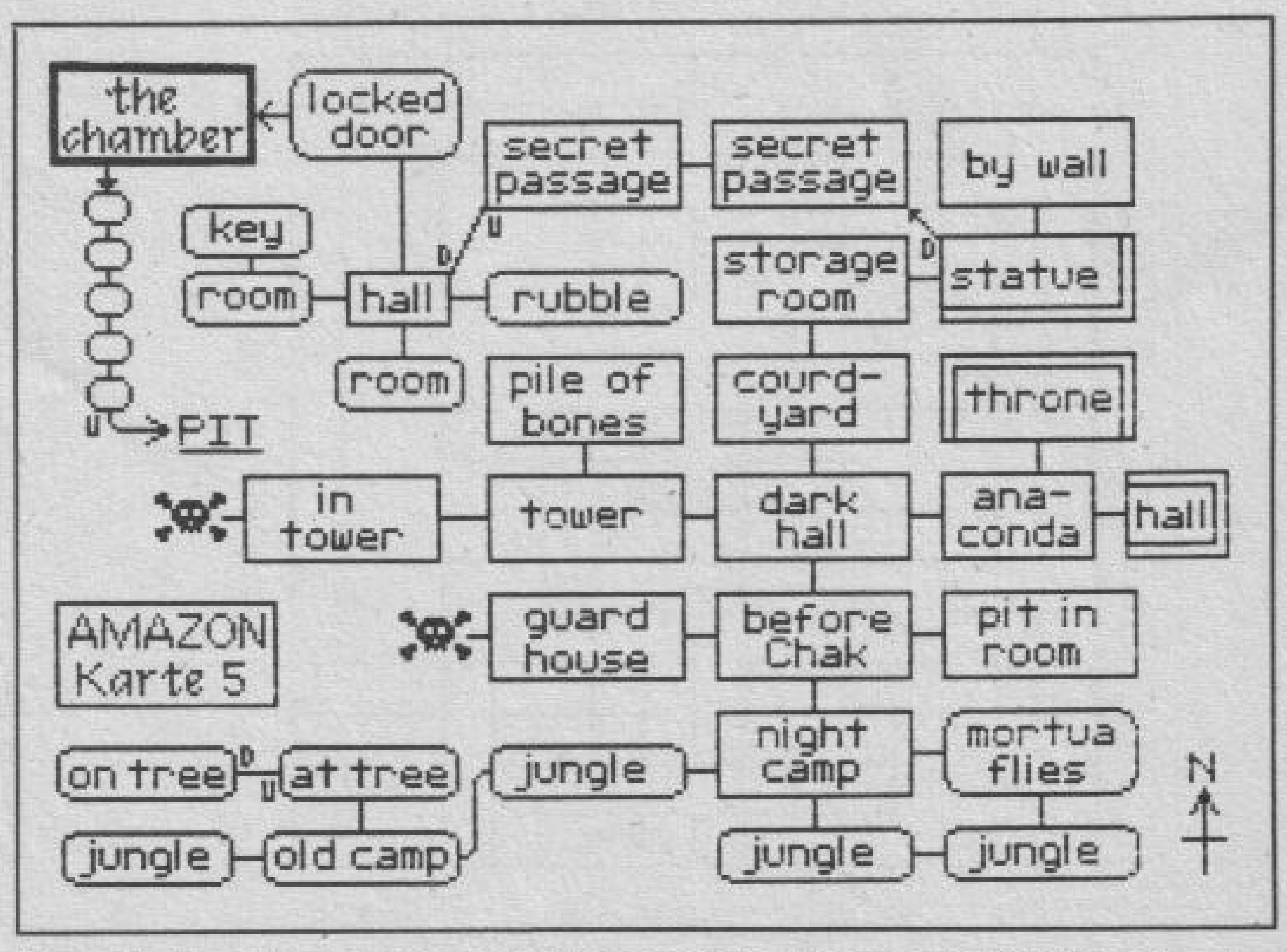
Karte 1: Von der Ankunft im Amazonas bis zur Gefangennahme durch die Soldaten



Karte 4: Von der Überquerung des reißenden Flusses bis zur geheimnisvollen Stadt Chak



Karte 2: Von der Befreiung aus dem Lager bis zum Vulkangipfel; vergessen Sie den Parka nicht

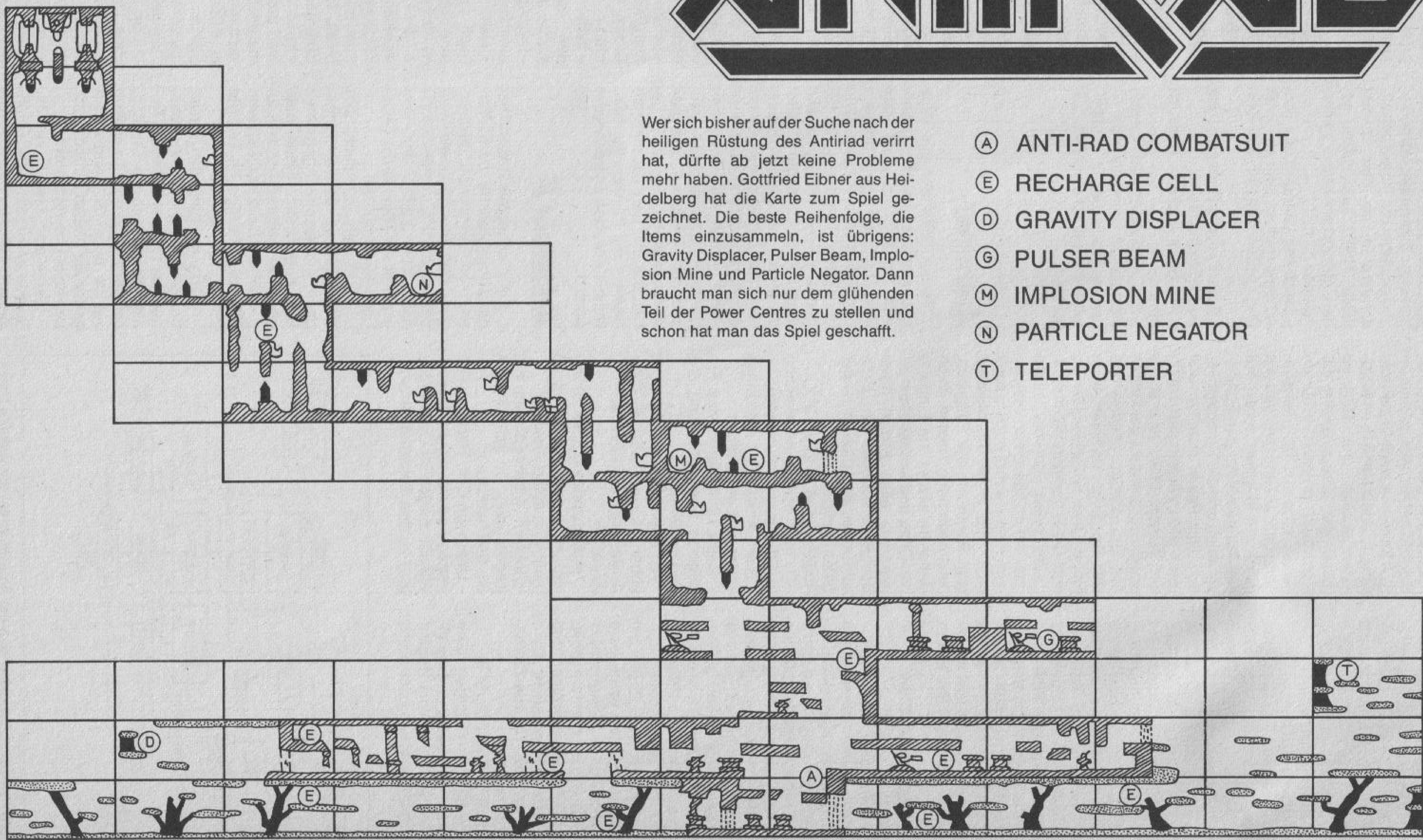


Karte 5: Die Erforschung von Chak und das Finden der Smaragde

ANTIRIAD

Wer sich bisher auf der Suche nach der heiligen Rüstung des Antiriad verirrt hat, dürfte ab jetzt keine Probleme mehr haben. Gottfried Eibner aus Heidelberg hat die Karte zum Spiel gezeichnet. Die beste Reihenfolge, die Items einzusammeln, ist übrigens: Gravity Displacer, Pulser Beam, Implosion Mine und Particle Negator. Dann braucht man sich nur dem glühenden Teil der Power Centres zu stellen und schon hat man das Spiel geschafft.

- Ⓐ ANTI-RAD COMBATSUIT
- Ⓔ RECHARGE CELL
- Ⓓ GRAVITY DISPLACER
- Ⓖ PULSER BEAM
- Ⓜ IMPLOSION MINE
- Ⓝ PARTICLE NEGATOR
- Ⓣ TELEPORTER



Fortsetzung von Seite 14

und sich im Schneesturm wieder helfen lassen (072, N(orth)-N-E(ast)-N-E-E-N-E). In die Lavahöhle gehen und vor dem Schlafen Paco füttern und sich in Washington melden (969).

Vom Vulkan bis zum Rio Sagora (Karte 3)

Am nächsten Tag absteigen und die Landung des Fallschirms beobachten. Dieser liegt im Osten des Dschungels. Den Karton öffnen, das Boot liegen lassen (es ist kaputt), das Gewehr, das Ruder und den Fallschirm mitnehmen. Am Fluß sofort die Nachtbrille aufsetzen und abwarten. Das Paddel holen, das Boot mit dem Fallschirm abdichten, hineinklettern und den Fluß überqueren. Wenn Paco meckert, ihn mit der Pfeilpistole betäuben. Dann das Ruder beziehungsweise das Paddel benutzen. Am anderen Ufer ausruhen.

Vom Fluß bis vor Chak (Karte 4)

Am nächsten Morgen Washington verständigen (969) und sich dann dabei helfen lassen, das von den Affen gestohlene Gepäck wiederzufinden (969, 4xE, dann im Actionspiel den Affen einfangen. Hinterherrennen zwecklos; besser entgegengehen oder auflauern). An der Brücke reicht es dann aus, Paco die Pistole zu zeigen und dann schnell darüberzugehen. Am Baum mit den Totenschädeln vorbei geht es nach Chak. Sich dort wieder in Washington melden (969). Die Nachtbrille aufsetzen und den Laser einschalten; dann im Actionspiel die Hinikanibalen besiegen.

Endlich in Chak (Karte 5)

Am nächsten Morgen kann man sich das Lager und die Videoaufzeichnung vom Beginn nochmals ansehen oder sofort nach Chak aufbrechen. Sollte Paco krank werden, dann die Medizin geben. Wer in Chak im SW-Turm aus dem Ostfenster schaut, erfährt, daß er im Nordosten suchen soll. Dort im Raum der Statue gegen die Nordwand drücken und am Hebel ziehen. Ein Geheimgang geht auf und man gelangt durch ihn in einen neuen Teil des Tempels. Jetzt den Schlüssel holen und die Tür aufschließen. Das Papier nehmen und lesen (von Washington entziffern lassen, 969). Jetzt ist es soweit: du stehst vor der letzten Tür. Die richtige Lösung des Rätsels folgt verkehrtherum (ohne Eier): W-Z-R-D-S-N. Du hast die Smaragde gefunden!

Jetzt bricht noch der Vulkan aus. Retten kann man sich, indem man viermal nach Süden geht und dann hochklettert zum Raum mit der Fallgrube. Jetzt noch nach Westen, dann stehst du wieder am Eingang von Chak und kannst mitansehen, wie alles zerfällt. Zum Schluß erscheint ein Hubschrauber, der dich in letzter Sekunde rettet.

Änderungen in Level 2

- Du mußt die Zigaretten schon im Flugzeug verscherbeln.
- Nach Ankunft im Amazonas sofort melden (969).
- Beim Überqueren des Rio Sagoras das Ruder und das Paddel benutzen.
- Am Ende sind zwei Türen zu öffnen (Lösung: N-S-D-R-Z-W).

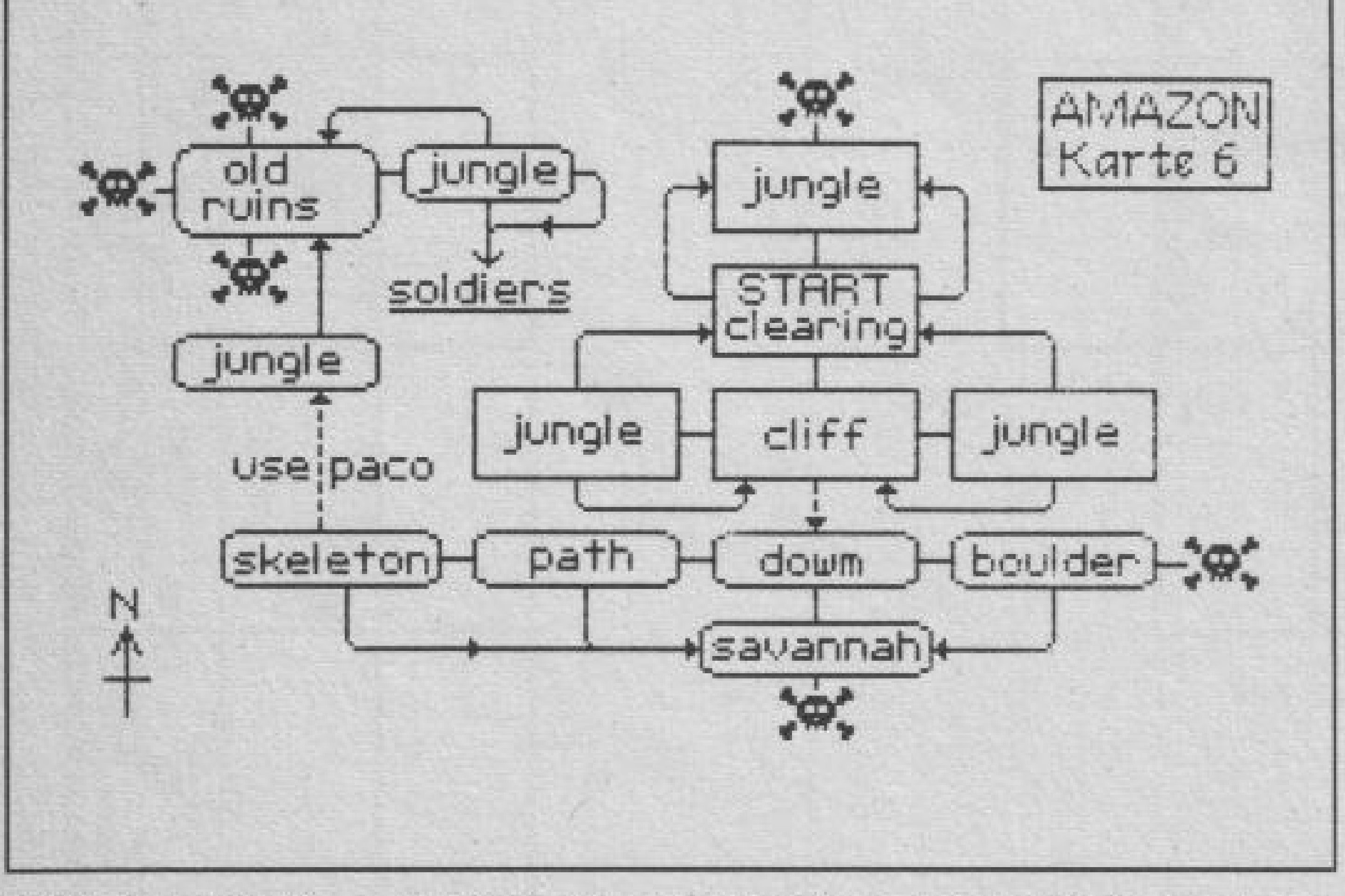
Änderungen in Level 3 (Karte 6)

- Im Amazonas gibt es zu Beginn eine neue Karte und du mußt dich sofort melden.
- Am Cliff: Washington um Rat fragen (969). Du kannst dann ein Seil benutzen.
- Unten am Cliff: Paco um Rat fragen und ihn fliegen lassen. Wieder zurück im Dschungel, jetzt zu den Soldaten gehen.
- Nach den Soldaten kommen jetzt erstmal die Kemanis. Also lächeln, Zigaretten verteilen, aber nicht in die Höhle gehen, sondern durch den Urwald (ENN, NNE); zum Vulkan gehen und dort wie bisher weitermachen.
- Nach der Landung des Fallschirms geht es jetzt so durch den Urwald: E(ast)-E-E-E-E-S-E.
- Beim Fluß das Ruder und das Paddel benutzen.
- Am Ende sind drei Türen zu öffnen.

Die Antworten zu diesen Rätseln will Christian nicht direkt verraten. Aber für Verzweifelte die verschlüsselten Lösungen:

172632
495561
788493

wg



Karte 6: Im dritten Level hat sich der Amazonas bei der Ankunft etwas verändert

Arkanoid

Patrick Schnitzler aus Mönchengladbach hat einen schönen Tip für "Arkanoid" auf dem C64: Zuerst stellt man auf den Zwei-Spieler-Modus, dann auf Tastatur-Steuerung. Im folgenden Spiel läßt man alle Vaus kaputtgehen und schaltet im Menü auf Joystick-Steuerung um. Sobald der zweite Spieler nun 20000 Punkte erreicht, erhält man für jeden Stein ein, und für jeden Baustein fünf Freileben. Das geht so lange weiter, bis man 87 Leben hat. Ab jetzt hat man nie weniger als 86 Vaus-Kapseln, denn sie werden immer wieder ersetzt.

wg

Arkanoid II

Udo Fischer aus Maxdorf hat die Cheat-Modi für die ST-Version von "Arkanoid II" herausgefunden. Wer die Cheat-Modi benutzen will, sollte direkt nach dem Laden des Programms im Titelbild die Caps-Lock-Taste drücken.

Um es nicht zu einfach, aber auch nicht zu schwer zu machen, gibt es einen geheimen Continue-Modus. Wenn man ein Spiel verloren hat und an derselben Stelle weiterspielen möchte, gibt man im Titelbild "DALEY88" ein.

Wenn Ihr hingegen einige Screens überspringen wollt, gebt im Titelbild "MAGENTA" ein. Wenn Euch ein Level zu schwer wird, drückt Ihr einfach auf die Taste "S", und schon gehen die beiden Dimensionstore links und rechts auf.

Wer gleich bis in den 34. Screen und damit zum Schlußmonster will, tippt im Titelbild erst "MAGENTA", dann "DALEY88". Das Spiel startet im letzten Level, der zwar verteufelt schwer ist, hinter dem sich aber auch noch eine Überraschung verbirgt.

Boris Schneider/al

B

Ballyhoo

Infocom-Adventures sind ganz schön knifflig. Wer sich bisher am Zirkus-Abenteuer "Ballyhoo" die Zähne ausgebissen hat, für den kommt die Lösung von Dr. Frank Deininger aus Würzburg gerade recht. Damit solltet ihr das Spiel bald gemeistert haben.

- Dem kleinen Thumb helfen, denn er wird sich dafür revanchieren.
- Im Prop Tent die Unterhaltung belauschen.
- Die Clowns im Backyard beim Passieren der Sperre beobachten.
- Mit Hilfe des Stabes kann man mühelos über das Drahtseil balancieren.
- Der Ballon ist mit Helium gefüllt. Durch Einatmen von Helium erhält man eine hellere Stimme. Beachte: Der Wächter der Sperre am Backyard ist blind.
- In den Clown-Wagon gelangt man, wenn man Chuckles als Clown verkleidet gegenübertritt.
- In der Clown Alley unbedingt den Aschenbecher und die Asche untersuchen.
- Den Abfall unter den Tribünen untersuchen. Das gefundene Ticket entsprechend Handbuch präparieren (punch out blue dot). Es öffnet die Schranke an der Connection.
- Den Universalschlüssel (Löwenkäfig, Affenkäfig, Fach an Katzenjammers Wagon) findet man im Käfig am Menagerie Nook. Man muß ihn mit dem Stab herausfischen.
- Im Löwenkäfig den glatten Löwen dreimal peitschen. Wenn man den Hocker bei sich trägt, kann man das Gitter zur Passage öffnen und daraufhin das Fleisch hineinwerfen. Wenn die Löwen hinterherjagen, das Fallgitter schließen.
- Den Löwenstand untersuchen. Das Zigarettenetui Harry geben. Nun kann man Unfrieden zwischen Jennifer und Andrew stiften, wenn man Jennifer das Etui zeigt und von dem Etui erzählt.
- Tinas Aufmerksamkeit ist nur durch Eßbares zu erlangen.

Man muß auf der Seite stehen, auf der sie nicht das Radio im Ohr hat.
- Eßbares, das Tina auch annimmt, findet man nur, wenn man sich von Rimshaw hypnotisieren läßt. Beim Verkäufer im Standing Room Only bestellt man etwas Süßes. Keine Angst, wenn er mit dem Geld verschwindet. Gehen Sie zur Connection. Stellen Sie sich an. Ungeduldig? Wechseln Sie in die kürzere Nachbarschlange. Plötzlich ist die erste Schlange wieder kürzer. Treten Sie aus Ihrer nun langen Schlange aus und treten Sie sofort in die lange Schlange ein. So trickst man die Menge aus.
- Den Affen auf der Schulter wird man mit der am Stand erworbenen Banane los. Vorher ein Stück abbeißen!
- Wenn Sie den Verkäufer wieder treffen, fragen Sie ihn, was aus dem bezahlten Essen geworden ist.
- Gehen Sie zu dem Platz, an dem Sie den Verkäufer das erste Mal gesehen haben.
- Wenn Sie aus der Hypnose erwacht sind, gehen Sie wieder unter die Tribünen (canvas big top, vom Midway entrance aus). Dort finden Sie nun unter dem Abfall einen Granola bar.
- Tinas Aufmerksamkeit durch den Granola bar wecken. Tinas Hände schütteln. Dann sofort das Radio auf der gegenüberliegenden Seite holen.
- Mit klassischer Musik kann man Mahler besänftigen. Der entsprechende Sender ist WPDL, 1170 AM. Um guten Empfang zu haben, muß man auf das Zelt klettern. Kassette zurückspulen, Band anhören, dann klassische Musik mit dem Bandgerät aufzeichnen.
- Unter dem Stroh in Mahlers Käfig ist eine Falltür versteckt. Darunter findet sich ein wichtiges Indiz.
- Hannibal, den Elefanten, kann man nur mit einer lebenden Maus verjagen. Man darf die Mausefalle also nicht scharf machen. Käse auslegen (im Prop Tent), Zelt verlassen und wieder betreten, Maus mit leerem Eimer fangen.
- Hannibal stampft den Weg zum weißen Wagon frei. Auf den Wagon klettern und Luke öffnen. Vom Dach des Wagons aus an die Türe klopfen und Munrab nach draußen locken. Jetzt in den Wagon hineinklettern und die Tür verriegeln. Das dritte Indiz vom Schreibtisch nehmen und über den verschobenen Schreibtisch wieder hinausklettern.
- Harry über Eddie befragen.
- Ticket unter side front im Menagerie Nook schieben. Im Blue Room können Sie Blackjack spielen, müssen aber nicht, um das Spiel zu beenden. Thumb hilft Ihnen, wenn Sie zuviel verlieren.
- Wenn Sie Thumb erneut treffen und er aufgeregt gestikuliert, müssen Sie zurück in den Blue Room. Dort finden Sie unter dem Tisch einen Koffer.
- Billy Monday verfolgen. Auf dem Zelt den Angriffen mit dem Stachelstock in irgendeine Richtung ausweichen. Den Schaft des Stockes ergreifen und am Stock ziehen.
- Den betrunkenen Detektiv mit einem Eimer Wasser wecken. Erpresserbrief und Reklamekarte (Bild von Chelsea) geben lassen.
- Vor Katzenjammers Wagon steht Chuckles alias Eddie Smaldone Schmiere. Ihn vertreibt man durch das Vorzeigen der gesammelten Indizien (Haarband, Zeitungsschnipsel, Erpresserbrief, Bild von Chelsea, Verdienstaufzeichnungen aus Büro) und Ansprechen mit Eddie.
- Katzenjammer durch Verkleidung täuschen. Dazu die Maske und beide Kleidungsstücke aus Jennifer/Andrews Kleiderschrank anziehen.
- Hinter dem Mauskopf in Katzenjammers Wagon befindet sich ein Loch. Nur Thumb ist klein genug, dort hineinzusteigen und Chelsea zu befreien. Thumb holen. Clown-Wagon mit Hilfe des Werkzeugs, das hinter der Tür in Katzenjammers Wagon versteckt ist, aufbrechen. Thumb hochheben, ins Loch setzen und warten.
- Mit Chelsea zu Munrab gehen. Wenn Mahler Chelsea entführt, Verfolgung aufnehmen.
- Durch Händeklatschen den Arbeiter hypnotisieren. Er soll ein Netz holen. Auf den Löwenstand steigen, Leiter ergreifen und mit Hilfe des Stabes balancieren.
- Wenn die Radioansagerin um Spenden bittet, ins Office gehen und von dort aus den Radiosender anrufen (call WPDL).
- Nun mit dem Radio erneut zur Nachbarplattform hinüberbalancieren. Damit hätten Sie das Abenteuer gelöst. *wg*

Bomb Jack

Thomas Knief und Stefan Theis aus Weyhe haben für alle Happy-Leser und Bomb-Jack-Fans eine lange POKE-Liste zusammengestellt. Sie gilt für die C64-Version von "Bomb Jack" und enthält verblüffende Effekte. Ihr startet das Spiel, unterbrecht es mit einem RESET, gebt dann die POKEs ein und startet es wieder mit SYS 2128. *wg*

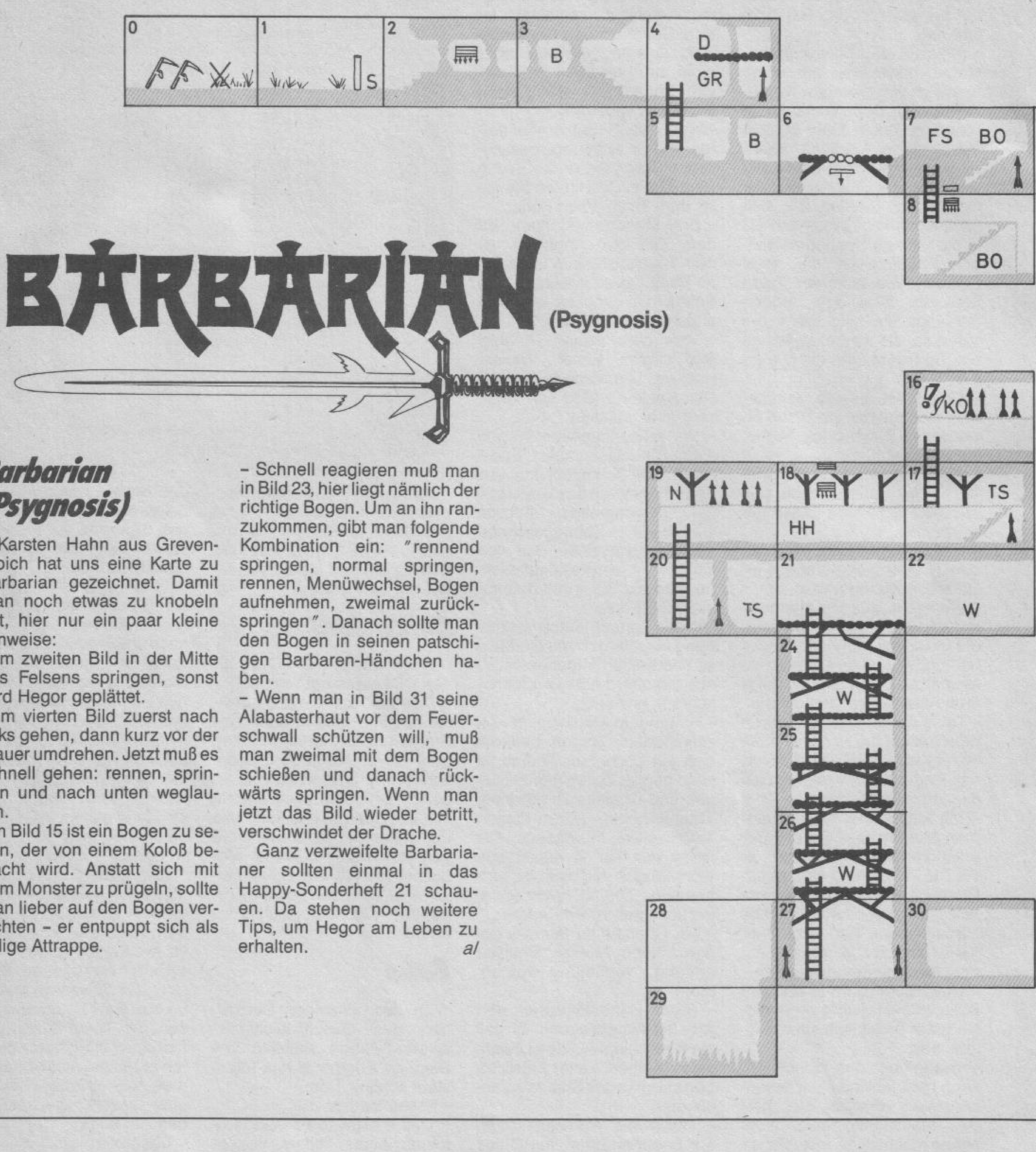
POKE	Wirkung
8169,99	Verändert die Farbe der Balken
6734,98	Jack läuft auf unsichtbaren Balken, wobei die unsichtbaren Balken ihre Wirkung verlieren
8944,01	Man darf kein Dauerfeuer einschalten
21,34	Gibt 600 Punkte für das "B"
8622,59	Man sieht nur noch ¾ der Bomben
7774,47	Nach zwei blinkenden Bomben ein Level weiter
8338,19	Farbige Balken und teilweise farbige Bomben
6435,29	Jack rutscht nach rechts
4002,0098	Es erscheint nur ein Astronaut
7911,33	Hintergrundfarbe ändert sich
3732,28	Das Spiel kehrt immer zum START-Zeichen zurück
9381,11	Astronauten sind orange. Sie irren und fliegen wild umher
8652,53	Bomben sind an anderen Stellen
6135,21	Astronauten rutschen nach links
5836,92	Sogenannte "Disco-Stimmung"
5739,73	Nach Aufsammeln von "P" kann Jack beliebig viele Feinde verzehren
5836,255	Jack ist unsichtbar
5569,19	Jack hat einen schwarzen Kopf
5998,83	Jack fliegt wild umher
7394,61	Riesen High-Score, weil massenhaft "P" und "B"
8639,94	Bomben verändern sich

Bomb Jack II

Noch ein prima POKE für den C 64 – diesmal kommen alle "Bomb Jack II"-Fans auf ihre Kosten. Unterbrecht das Programm mit einem Reset, gebt POKE 7053,200 und anschließend SYS 3303 ein. Ab sofort hat Bomb Jack unendlich viel Energie und kann von den Monstern nicht mehr angegriffen werden. Dieser Modus ist optimal, um die teilweise recht kniffligen Lösungswege der einzelnen Levels zu üben. *wg*

Bobo

Zu den einzelnen Disziplinen des Geschicklichkeitsspiels "Bobo" schickte uns Stephan Englhardt aus Ingolstadt schöne Tips:
- Essen fassen:
Das maximale Fassungsvolumen eines Tellers beträgt drei Kellen Suppe, also immer dreimal die Kelle schwingen. Am günstigsten versorgt man die hungrige Meute, wenn man im Uhrzeigersinn vorgeht. Es ist wichtig, auch die unterschiedlichen Eßgeschwindigkeiten zu berücksichtigen. Der alte Mann, der seinen Teller ausleckt, ißt am langsamsten. Wenn er noch an seinem Teller herummacht, kann man ihm schnell noch eine Kelle Nachschlag verpassen.
Hat man 2000 Punkte erreicht, bekommt jeder (außer den beiden Alten) einen doppelten Nachschlag. Es ist nicht gut, Suppe zu verkleckern, da sonst die "Mampfgeschwindigkeit" zunimmt.
- Kartoffeln schälen:
Am besten ist es, den Joystick während dem Schälen nach unten gedrückt zu halten; quasi von links unten nach rechts unten rütteln. Zwischen den Fuhren sollte man sich einer speziellen Auflockerungsgymnastik unterziehen. Aufpassen! Nicht zu viele Kartoffeln ungeschält nach hinten werfen, sonst heißt es: "Kopf ab" (und das im wahrsten Sinne des Wortes).
- Fegen:
Der Boden muß nicht klinisch sauber sein, also nur die groben Dreckspuren beseitigen. Auch hier ist es günstig, im Kreis oder einem "Achtersystem" vorzugehen. Es lohnt sich, die Störenfriede frühzeitig aus dem Raum zu schmeißen. Die Türen öffnen sich einen Spalt breit, bevor die Figuren endgültig erscheinen. Man muß schnell reagieren, bevor eine weitere Dreckschleuder den Hof betritt.
- Trampolin:
Man muß versuchen, vier der Häftlinge auf eine Position zu bringen, daß man sie – ohne das Trampolin zu bewegen – im Spiel halten kann. Dann geht man gemütlich eine Tasse Kaffee trinken oder läßt den Computer über Nacht laufen. Man erreicht eine hohe Punktzahl, wenn man sie endgültig über die Mauer befördert.
- Drahtseillauf:
Am besten auf das mittlere Seil konzentrieren und bei größeren Schwierigkeiten dauernd hin und her springen.



Barbarian (Psygnosis)

Karsten Hahn aus Grevenbroich hat uns eine Karte zu Barbarian gezeichnet. Damit man noch etwas zu knobeln hat, hier nur ein paar kleine Hinweise:

- Im zweiten Bild in der Mitte des Felsens springen, sonst wird Hegor geplättet.
- Im vierten Bild zuerst nach links gehen, dann kurz vor der Mauer umdrehen. Jetzt muß es schnell gehen: rennen, springen und nach unten weglaufen.
- In Bild 15 ist ein Bogen zu sehen, der von einem Koloß bewacht wird. Anstatt sich mit dem Monster zu prügeln, sollte man lieber auf den Bogen verzichten - er entpuppt sich als billige Attrappe.
- Schnell reagieren muß man in Bild 23, hier liegt nämlich der richtige Bogen. Um an ihn ranzukommen, gibt man folgende Kombination ein: "rennend springen, normal springen, rennen, Menüwechsel, Bogen aufnehmen, zweimal zurückspringen". Danach sollte man den Bogen in seinen patschigen Barbaren-Händchen haben.
- Wenn man in Bild 31 seine Alabasterhaut vor dem Feuerschwall schützen will, muß man zweimal mit dem Bogen schießen und danach rückwärts springen. Wenn man jetzt das Bild wieder betritt, verschwindet der Drache.

Ganz verzweifelte Barbarianer sollten einmal in das Happy-Sonderheft 21 schauen. Da stehen noch weitere Tips, um Hegor am Leben zu erhalten. *al*

- Anti-Schnarcher-Aktion:

Hier scheiden sich die Geister, denn man bekommt nicht nur einen sehr hohen Score, sondern kann bis zum jüngsten Tag spielen (bei 420000 gaben wir das Experiment auf). Man stupst jeden Schnarcher einfach mindestens dreimal an. Jetzt kommt der Kniff: Man legt sich danach sofort wieder schlafen. Auf diese Art wird man nicht so schnell müde und kann sehr lange spielen. Mit dieser Taktik winken handfeste High Scoresh *al*

Bounty Bob

Klaus Kuphal aus Köln verrät, wie man bei "Bounty Bob strikes back" Level überspringen kann:

1. Wenn man in Level 1 den Blumentopf nimmt und erst die Tasten <1> und dann <F7> drückt, springt man gleich in Level 4.
2. In Level 5 nimmt man erst den Kaffeepott, drückt dann <5> und <F7> und springt dadurch in Level 8.
3. Mit der Heugabel und den Tasten <5> und <F7> macht man einen Sprung von Level 10 zu Level 14.
4. Nimmt man in Level 3 den Kelch und drückt die Tasten <4> und <F7>, kommt man in Level 15.
5. Von Level 16 kommt man zu Level 19, indem man das Anzugsrohr Nummer 1 nach links stellt, die Pastete nimmt und dann <9> und <F7> drückt.
6. Nachdem man in Level 2 alle Monster getötet und die Farbrolle genommen hat, drückt man die Tasten <3> und <F7> und gelangt so in Level 22. *wg*

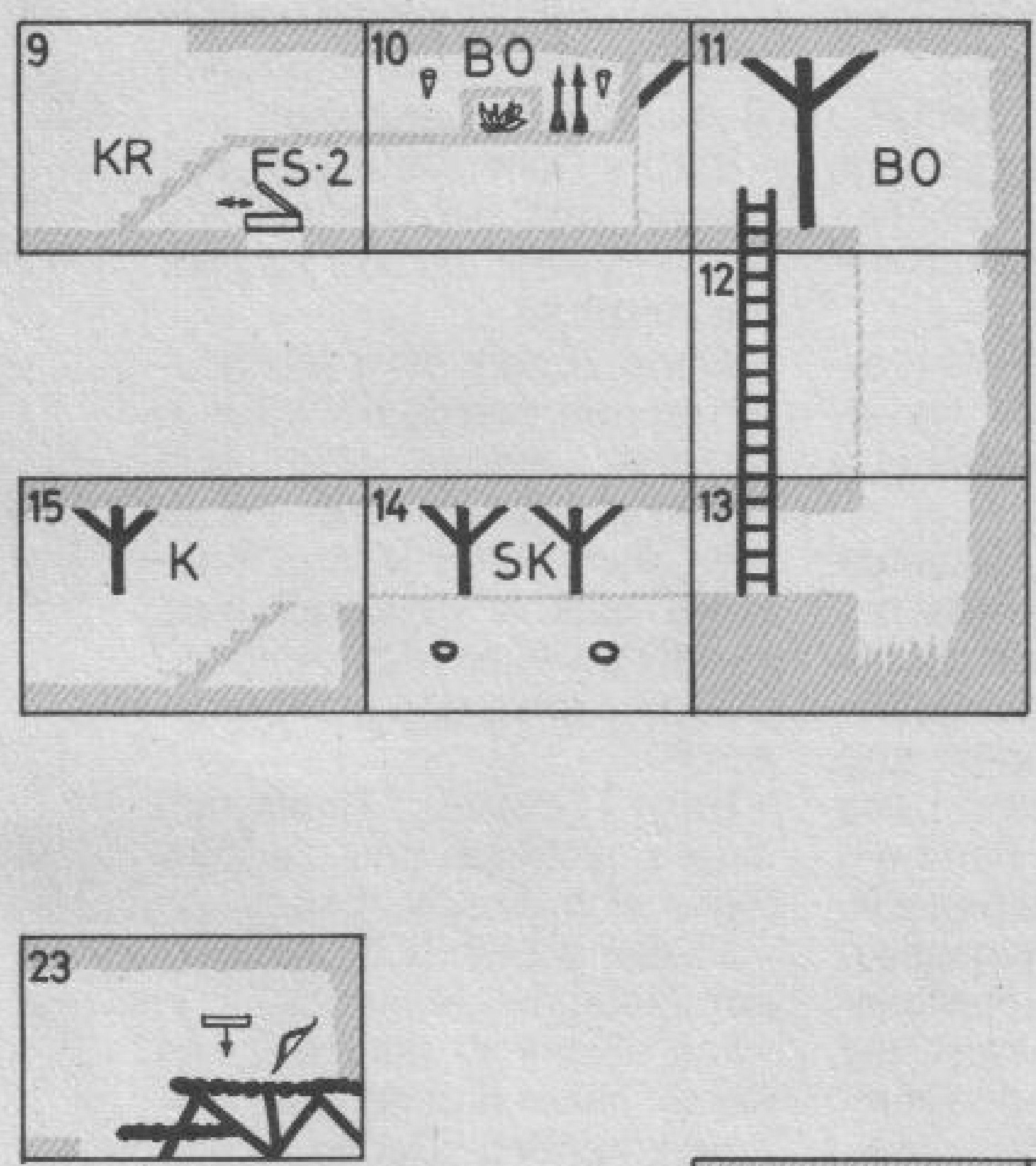
Buggy Boy

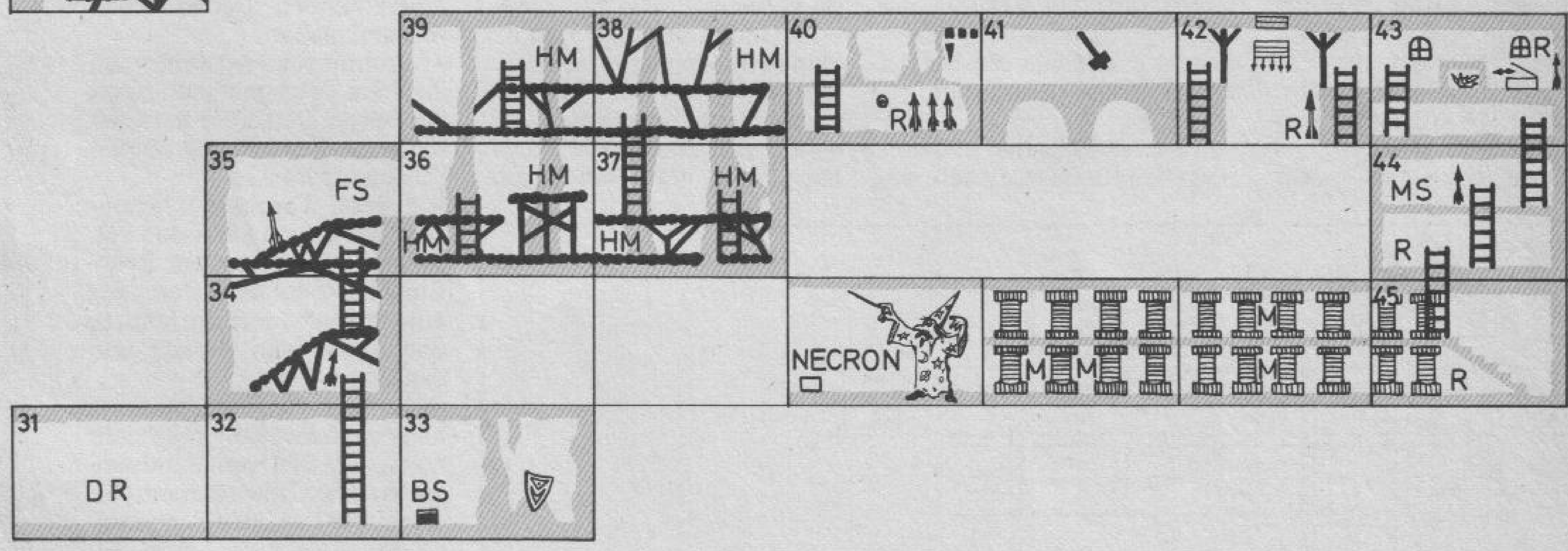
Von Markus Graf aus Warmond in Holland kommt ein POKE für "Buggy Boy" auf dem C64. Er gibt dem Spieler unendlich viel Zeit. Ihr müßt das Spiel laden, dann starten und mit einem RESET unterbrechen. Dann gebt Ihr die POKEs ein:

POKE 39945,96:

S — Sumpfhüpfer
B — Bär
D — Dämon
GD — Großer Dämon
BO — Beil-Orc
FS — Freß-Stein
PS — Pfeilschütze
KR — Krokodil-Orc
SK — Schwertkämpfer
K — Känguruh
KO — Koloß
TS — Teufelsspringer
N — Nashorn
HH — Höllenhund
W — Wachmann
DR — Drache
BS — Beilstatue

HM — Höhlenmensch
R — Ritter
MS — Mauerschlange
M — Mönch
NECRON-NECRON, Herrscher der Unterwelt
— Fallgitter/Steinfall
— Bogen
— Schild
— Pfeil
— Felsspitze fällt
— Drehhammer





POKE 2048,32:
POKE 2050,13:
POKE 2049,104:

Mit SYS 2048 startet Ihr das Spiel wieder. *al*

Bubble Bobble

Hier ein Tip von Jochen Ihring. Um in den Bonus-Level zu kommen, muß man ohne einen Saurier zu verlieren, ins 20.te Level kommen. Dann erscheint eine Türe, die in den Bonus-Level führt. Das gleiche geschieht im 30.ten, 40ten (usw.) Level. Voraussetzung ist immer, daß man noch kein Leben verloren hat.

Aber es geht noch weiter:

Georg Petmezas aus Leonberg hat einen Trick herausgefunden, wie man einen extradicken Bonus bekommt. Das funktioniert in der 1.,4.,5., 10.,16.,23. und 26.ten Runde, wahrscheinlich auch in späteren. Man vernichtet alles bis auf ein Bullie. Das letzte Bullie, falls es noch nicht rot ist, mit einer Seifenblase aufpusten (Ihr dürft es noch nicht kaputtmachen). Wenn es sich befreit hat, wird es rot. Dann muß man es noch einmal "einbobbeln". Jetzt pustet man so viele Seifenblasen auf den Bildschirm, wie es nur geht. Inzwischen hat sich das Bullie aus der Blase gestrampelt. Jetzt packt man es ein letztes Mal ein und darf es endlich zerstören. Alle Seifenblasen, die man vorher mit Feuerkraft auf den Schirm gepustet hat, verwandeln sich jetzt in Diamanten, Melonen etc. Diese braucht man nur noch aufzusammeln. *al*

Bulldog

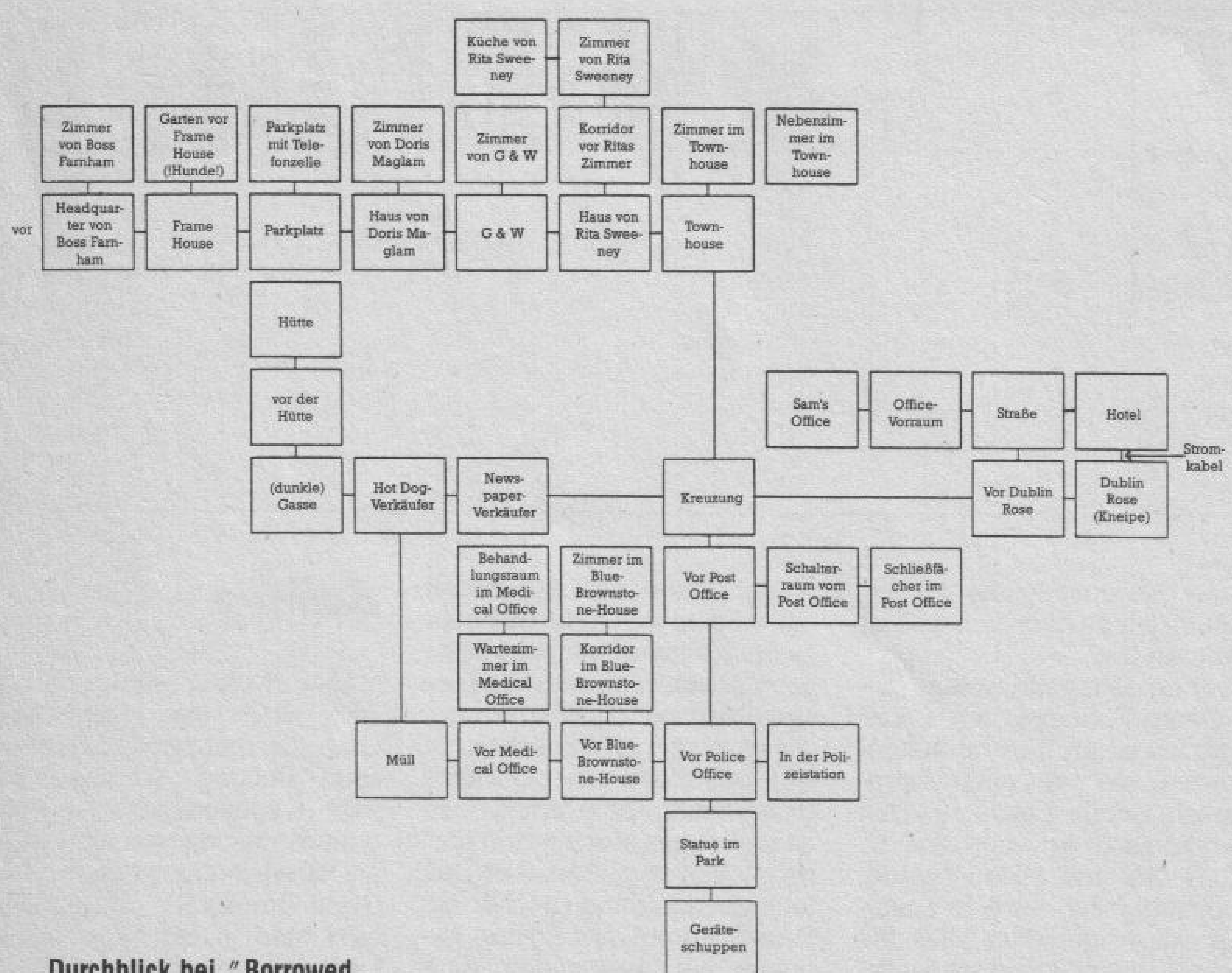
Hier wieder ein schöner Trick über die High-Score-Liste, diesmal zum C 64-Ballerspiel "Bulldog". (Übrigens ein sehr spielenswertes Programm, das man auch der neuen Gremlin-Compilation "10 Grent Games II" findet): Sobald man in die High-Score-Liste kommt, gibt man "C" ein, um während des Spiels unendlich viele Raumschiffe zu erhalten. *wg*

Borrowed Time

Das Grafik-Adventure "Borrowed Time" hat Thomas Vogel in Eschborn in seinen Bann geschlagen. Er hat seine Komplett-Lösung an "Hallo Freaks" geschickt, die Karte zum Spiel stammt von Jan Ehrhard aus Heidelberg.

Jetzt aber zu den Tips. Alle Gegenstände werden nur einmal gebraucht, außer natürlich der Pistole und der Brieftasche. Hat man sie benutzt, so kann man sie ablegen, denn sie sind nur noch unnützer Ballast. Da die Killer recht willkürlich gesteuert werden, sollte man ab und zu den Spielstand speichern. Die beschriebene Reihenfolge ist nicht zwingend.

- Vor den Killern ins Hotel flüchten und hinter dem Sessel verstecken.
- Durch die Tür gehen und diese nicht nur zumachen, sondern verschließen (lock door).
- Die Treppe hochgehen und dort das Fenster einschlagen; eine der Scherben aufnehmen.
- Durch das Fenster über das Stromkabel zum anderen Haus klettern, dort mit der Scherbe das Kabel durchschneiden, wenn die Killer hinüberbalancieren wollen.
- Hinunter in die Bar gehen und dort dem finsteren Gesellen die Pistole zweimal (!) unter die Nase halten. Von Ihm erfährt man den Wohnort von Lebock und das Paßwort für den Türsteher ("Tinplayer").
- Zum Doktor in das "Medical Office" gehen und frech "Y" antworten. Im Behandlungsraum den Tisch absuchen und die Binden mitnehmen. Im Süden geht es wieder auf die Straße, man kann sich aber auch hinauswerfen lassen.
- Zum Müllhaufen gehen, diesen untersuchen und den Knochen mitnehmen.
- Zur Hütte gehen (nicht die im Park) und die Türe aufbrechen. Weniger gewalttätige Naturen können auch durch das Fenster einsteigen.
- Dort Marvin entfesseln ("untie"), das Buch und die Tube mitnehmen.
- Das Lesezeichen aus dem Buch nehmen und das Buch weglegen.
- Nun geht man zu Ritas Wohnung. Dort gerät man auch prompt in eine Falle. Man befreit sich, indem man sich vom Tisch Kerze und Streichhölzer angelt (mit den Füßen!), die Kerze mit dem Streichholz anzündet und damit die Stricke anbrennt, mit denen man gefesselt ist.
- In die Küche gehen und dort den Ofen zur Seite rücken, wobei man sich die Hände verletzt. Jetzt auf keinen Fall die Hände mit der Brandsalbe verarzten, sonst gilt die Tube nicht mehr als Beweisstück. Man verbindet die Hände mit den Binden, die man beim Arzt gemopst hat ("bandage hands") Dann nimmt man den Schlüssel hinter dem Ofen und die Quittung aus dem Mülleimer und verläßt die Wohnung.
- Auf dem Parkplatz prügeln sich Fred und Mungo. Zeigt man ihnen die Pistole, hören Sie sofort auf und Jake ruft die Polizei.
- Jetzt legt man den Knochen ab und nimmt Freds Handschule und den Ölkanister von Jake an sich.
- Wenn die Polizei ankommt ("wait" eingeben), Handschuhe, Tube und Lesezeichen als Indizien vorzeigen. Daraufhin bricht Mungo zusammen und verrät die Nummer des Schließfachs, da er Farnham auch hinter Gitter bringen will. Den Knochen nicht vergessen!
- Nun geht man zu Farnham und merkt sich das Wort, mit dem er seine knurrenden Hunde beruhigt ("Hiyo").
- Im Garten beruhigt man die Hunde mit dem erlernten Wort und betritt das Haus; die Waffe zieht man automatisch.
- Rita und Wainwright befreihen ("untie rita"). Wenn man mit Wainwright spricht, bekommt man einen Bericht ("report") von ihm.
- Auf die Polizei warten.
- Zur Post gehen und dort das Schließfach Nummer 999 öffnen.
- Man liest das Gedicht, aus dem maEDITn die Nummer 6316 erfährt.
- Jetzt zur Hütte gehen und die Kombination mitnehmen; Schaufel nicht vergessen.
- Bei der Reiterstatue ein Loch graben und den Koffer nehmen. Vorsicht: ab hier beginnt die Hetzjagd.
- Ohne Zögern zum Müllhaufen rennen, dort dem Hund den Knochen geben und sich selbst im Müll verstecken. Gibt man dem Hund keinen Knochen, bellt er hysterisch und verrät den Killern das Versteck. So ist er ruhig und sie rennen vorbei.
- Beim Türsteher "Tinplayer" sagen, eintreten und die Türe hinter sich verschließen.
- In den Kamin schauen und den Zettel mitnehmen.
- Ins Eßzimmer flüchten, den Kerzenhalter nehmen und den anstürmenden Rocco damit niederschlagen.
- Durch die Küche gelangt man ins Freie. Jetzt geht man sofort zur Polizei. Dort öffnet man den Koffer und nimmt die Mappe ("Folder") heraus.
- "Arrest Farnham", eingeben, worauf man von den beiden Polizisten zu dem Bösewicht begleitet wird. Dort zeigt man nacheinander die Mappe, den Koffer, den Bericht und den Zettel vor.
- Farnham wird verhaftet, die Killer verschwinden; man sieht noch das Bild von Farnham, der in seiner Zelle schmort. Damit ist der Fall beziehungsweise das Adventure gelöst. Eigentlich war's ganz einfach – aber das sagt man nachher ja immer.... *wg/al*



Durchblick bei "Borrowed Time" mit dieser feinen Karte

Bard's Tale

Roland Traunmüller aus Thalheim/Wels hat einen "Archmage zum Abtippen" und "Items für jedermann" für alle Amiga-Besitzer: Mit dem ersten Listing muß man sich nicht mehr fürchten, daß man kurz nach Verlassen der Adventurers Guild von acht Barbaren abgeschlachtet wird. Das Programm erzeugt einen ausgewachsenen Archmage mit allen Schmankerln auf der Character-Disk.

Das zweite Listing ist für Profis gedacht, die auf der Suche nach (überlebens-)wichtigen

Gegenständen sind. Ebenfalls in Amiga-Basic eintippen, speichern und starten. Im Equipment Shop sind dann alle Items erhältlich, die man normalerweise nicht kaufen kann (Onyx Key, Master Key, Spectre Snare und vieles andere).

Aber Achtung: Es macht unglaublich mehr Spaß, sich die Sachen zu erkämpfen und seine Party reifen zu sehen, als sich sofort auf den Archmage aus der Softwaredose und alle Items zu stürzen. Wer sich den Spaß nicht verderben will, sollte sparsam mit den Listings umgehen.

Listing 1:

```
REM Archmage zum Abtippen
REM von Roland Traunmüller
FOR I = 1 TO 96
READ A
S = S + A
NEXT I
PRINT S : IF S <> 2403
THEN BEEP : PRINT "DATA
ERROR" : END
PRINT "OK"
RESTORE
OPEN "BARDS TALE CHA-
RAKTER DISK:TPW.DUNGE-
ONMASTER.C" FOR OUT-
PUT AS 1
FOR I = 1 TO 96
READ A
PRINT # 1, CHR$ (A) ; : REM
Semikolon wichtig!
NEXT I
CLOSE
DATA      000,000,000,001,
          000,009,000,018,
          000,018,000,018,
          000,018,000,018
DATA      000,018,000,018,
          000,018,000,018,
          000,018,255,246,
          001,064,001,064
DATA      001,074,001,074,
          128,018,128,012,
          128,010,128,009,
          000,000,000,000
DATA      000,000,000,000,
          000,095,086,184,
          000,000,009,196,
          000,016,000,016
DATA      000,007,000,007,
          000,007,000,007,
          000,000,000,000,
          000,000,000,000
DATA      000,000,000,000,
          000,000,000,000,
          000,000,000,000,
          006,235,000,000
```

Listing 2:

```
REM Super Items
REM von Roland Traunmüller
KILL "BARDS TALE CHARAK-
TER DISK:items"
OPEN "DF0:items" FOR
OUTPUT AS 1
PRINT # 1 , CHR$ (0) ;
FOR I = 1 TO 127
PRINT # 1 , CHR$ (255) ; :
REM Semikolon wichtig
NEXT I
```

Man tippt beide Listings in Amiga-Basic ab und startet sie mit "Run" im Pull-Down-Menü (Abspeichern nicht vergessen). Sie verändern dann die Charakter-Disk, also unbedingt den Schreibschutz ausschalten.

Beyond Zork

Dr. Frank Deininger aus Würzburg hat sich durch das schwierige Adventure "Beyond Zork" gekämpft und viele Erfahrungen gemacht.

Folklore in Quendor

Es empfiehlt sich, das beigelegte Büchlein "Legends and Lore of Quendor" genau zu lesen. Darin findet man wertvolle Hinweise, ohne die man das Spiel nicht lösen kann.

Charaktereigenschaften eines Helden:

Im Lauf des Spiels gibt es viele Möglichkeiten, seine Charaktereigenschaften zu verbessern.

- Ausdauer: Wenn man ein Monster erfolgreich in die Flucht geschlagen oder besiegt hat, verbessert sich die Ausdauer.
- Stärke: Durch Kauen der "morgia root" aus dem "royal garden" und durch Trinken der "potion of might".
- Geschicklichkeit: verbessert man, indem man das Moos im Weinkeller drückt und sich im Inneren des Idols und der Unterwelt genau umsieht.
- Glück: durch Küssen des Horn des Einhorns und durch Kosten des Nektarrests im "goblet of implementors".
- Intelligenz: Zu mehr Intelligenz gelangt man durch Trinken der "potion of enlightment", durch Tragen des Helms, den man in der Ruinenstadt findet und indem man den Fischkuchen ißt.
- Mitgefühl: durch Rettung des Minx vor dem Jäger ("remove footprints"). Außerdem sollte man das Einhorn befreien ("give chest to unicorn" oder "point wand (of leviation) at unicorn" oder "break stall". Letzteres gelingt nur, wenn man vorher das Amulett benutzt hat.
- Rüstungsklasse: Rüstungen und die "potion of protection" verbessern hier die Attribute.

Kaufen oder Stehlen?

Im ganzen Spiel findet man zahlreiche magische Gegenstände, die man zur alten Dame im "magick shoppe" bringen sollte. Zeigt man ihr den Gegenstand, erhält man nützliche Hinweise. Man sollte erst gar nicht versuchen, etwas aus einem Shop mitgehen zu lassen. Die Dame hinter dem Tresen ist schneller und vor allem stärker, als man annimmt.

Sprüche für Fortgeschrittene

Scrolls: Man benutzt sie, indem man das Wort ausspricht, das auf ihnen geschrieben ist. Um die Schriftrolle entziffern zu können, braucht man allerdings ein gewisses Maß an Intelligenz. Vorsicht, alle Scrolls mit einer Ausnahme ("Gating") kann man nur einmal benutzen.

Hier die Wirkung einiger Scrolls:

- Gating: versetzt den Helden auf die "eternal plane of Atrii".
- Fireworks: auf diese Rolle haben sich die Autoren, Tester und Programmierer verewigt.
- Honing: hebt den Kampfwert der Waffe, die man gerade trägt.
- Protection: hebt entsprechend den Wert der Rüstung, die man trägt.
- Mischief: ärgert die Mitmenschen.
- Renewal: erneuert gebrauchte Gegenstände. Sehr praktisch, wenn man den Dolch und die Laterne bei sich hat. Der schartige Dolch wird wieder scharf und die Lampe strahlt wie neu.
- Recall: Baut eine Art Transmitter auf, zu dem man immer durch Wiederholung des Zauberworts gelangt.

Vom Sinn und Unsinn der Potions:

Vor Gebrauch lesen, schütteln und dann erst trinken. Wie die Rollen, verschwinden sie nach Gebrauch.

- Death: macht genau das, das draufsteht; man stirbt im nächsten Spielzug. Äußerst unpraktisch.
- Forgetfulness: Man vergißt den Weg (Karte) und die Eigenschaften aller magischen Gegenstände.
- Healing: heilt alle Wunden. Könnte bei einem besondes starken Gegner benutzt werden.
- Might: erhöht die Stärke des Charakters.
- Enlightment: erhöht die Intelligenz des Charakters.

Zauberstäbe, richtig benutzt

Man muß sie auf das Objekt richten, auf das man den Spruch anwenden will. Leider funktionieren die Stäbe nur dreimal, also sparsam damit umgehen!

- Anesthesia: nimmt die Schmerzen. Nützlich bei der Entfernung des Pfeils beim Pterodactyl.
- Eversion: Dreht das Innere nach außen. Wenn man in der Statue gefangen ist, benutzt man den Stab zur Flucht. Wenn man ihn auf die "mother hungus" anwendet, bekommt man den Riesendiamanten.
- Sayonara: teleportiert einen von einem Ort wahllos zu einem anderen. Ein gutes Fluchtmittel, wenn man gefangen oder eingesperrt ist.
- Dispel: hebt andere Zauber auf. "Point staff at dome" setzt die Lava frei.
- Annihilation: vernichtet die meisten Gegner.
- Leviation: läßt Objekte schweben. Sehr praktisch beim "baby hungus", dem Einhorn und dem Sattel.

Hasen, Rosen und andere Sehenswürdigkeiten

Ring of Shielding (aus dem "dust bunny"): schützt vor der Hitze der Lava.

- Cloack of Stealth: Gegner bemerken den Helden später.
- Sheath of Grueslayer (scabbard): Der Held erholt sich schneller.
- Goblet of Implementors: man bekommt ihn von einem der "implementors" auf der "eternal plain of Atrii". Wenn man den Kelch bei sich trägt, kann man ungehindert die "edge of storms" und die "intersection" betreten, ohne daß einen die Blitze davon abhalten.
- Burin: liest man das Leaflet aus dem Briefkasten vor dem Laboratorium, erhält man ein Paket, in dem man den Burin findet. Man benutzt ihn zum Einschreiben der "warding glyph" in die noch nicht erhärtete Lava. Vorher muß man die "glyph" im Schnee oder im schwarzen Buch lesen.
- Gray Sphere: Wenn man die schwarze Halbkugel aus dem Labor und die weiße aus der Reliquie zusammensetzt, bekommt man die graue Kugel. Die Reliquie rückt der Kardinal nur heraus, wenn man den Job mit der "warding glyph" erledigt hat. Ist man intelligent genug, kann man in der Kugel einen Zauberspruch erkennen, der die Türe an der "rock wall" und der "shady wall" öffnet.
- Whistle of summoning: Sie kann dem schlafenden Pterodactyl abgenommen werden. Auf Pfiff erscheint der Pterodacty dreimal außerhalb geschlossener Räume und an ungefährlichen Orten.
- Hurdy-Gurdy: Nach dem Sieg über den "monkey grinder" öffnet man die Klappe und stellt den Kelch mitsamt dem Schmetterling hinein. Man schließt die Kappe, stellt die Wählscheibe auf Uhr und dreht den Hebel nach links. Der Schmetterling ist nun eine Raupe. Jetzt nochmal in dem Buch über die "Christmas Tree Monsters" nachlesen.

Auf dem "field of frotzen" stellt man die Wählscheibe auf das Auge und dreht den Hebel. Nun ist die Farbenblindheit des Helden aufgehoben (notfalls mehrmals drehen). Untersucht man die drei Vogelscheuchen, bemerkt man, daß nur eine den Vögeln Angst einjagt. Die Farbe der Lumpen dieser Vogelscheuche prägt man sich ein. Wenn das Farmhaus in Froon herunterstürzt, einfach eintreten. In Froon gelandet, die Blumen untersuchen und den Schlüssel mit der Corbie-Schreckfarbe auswählen.

- Rose: Man findet sie in der Grotte, in die man gelangt, wenn man die Vögel in den Fields mit dem Schlüssel verjagt. Zum Feststellen der Windrichtung ("examine rose") und Änderung der Windrichtung ("set rose to se", wenn man mit dem Pterodactyl zum Schloß fliegen will). Den Pterodactyl kann man nur gesattelt fliegen; die Flugroute entnimmt man der Karte, die in der Packung liegt.
- Pool of Youth: Er erscheint, wenn man beim Boulder das Rätsel beantwortet ("Youth"). Da die Trüffel, die der Minx ausgräbt, sehr schnell schmelzen, legt man sie in den Jungbrunnen.
- Hourglass: Man taucht es gegen das riesige Juwel aus der Krokodilstatue ein. Man attakkiert das "baby hungus", was die Mutter wütend macht. "Mother hungus" verfolgt den Helden. Man lockt die Mutter zum "idol" und steigt ins Maul. Sobald die aufgebrachte Mutter auf das Maul steigt, kann man nach oben gehen und so das Gegengewicht ausnützen. Oben nimmt man sich die "tear".

Die Sanduhr benutzt man im Bogen auf dem Platz in der Ruinenstadt. Auf dem Schlachtfeld wirft man den haltbar gemachten Trüffel in den "trench". Man reist mit dem Minx in die Zukunft, dieser gräbt dann den Helm aus.

- Sea-Chest: Man kommt an sie heran, wenn man das Rätsel am Kliff löst ("lightning"). Man gibt die Kiste dem "monkey grinder", nachdem er die Warnnymphe erschlagen hat. Er kann nicht lesen und öffnet sie – sein Pech. Jetzt kann man die Gegenstände aus der Kiste nehmen.
- Vague Outling: Man findet sie in der Kiste, dann wird sie zur "phase blade". Man kann mit ihr die "vague outline" zerstören, die den Weg in die "ethernal plane" blockiert.
- Jar: Man bekommt den "jar" in der Statue im Schloßgarten. Wenn die Königin den Garten betritt, versteckt man sich im Busch und beobachtet sie. Man braucht diesen Gegenstand zum Bauen von Spiegeln und zur Vernichtung des "Urgrue". Die Unterwelt betritt man am besten durch die Türe an der "rock wall".

Man "bläst" im ersten Raum Spiegel und dreht den Spiegel nach Süden. Dann wird der nächste Raum beleuchtet. Dort wiederholt man die Prozedur und dreht im Schatzraum den Spiegel nach Osten. Hat man ausreichend Mitgefühl, ist der Urgrue besiegt und man kann sich im "plunder" die Kokosnuß abholen.

- Helmet: hebt den Rüstungsschutz und die Intelligenz des Charakters.
- Amulet: Das Skelett im Weinkeller hält das Amulett in den Händen. Um es benutzen zu können, braucht man die Weinflasche. Sie liegt oben auf den "grates", die man mit genügend Geschicklichkeit erklimmen kann (siehe "moss").

Wenn man durch die Weinflasche auf das Amulett sieht, kann man einen Zauberspruch lesen, der einen für kurze Zeit sehr stark macht. Auf diese Art bricht man die Kellertüre bzw. die Stalltüre auf. Das Amulett reicht für drei solcher Kraftakte.

Die Wahl der Waffen

Waffen kann man entweder kaufen, finden oder erbeuten. Hier eine Aufstellung der wichtigsten:

- Dagger: Will man in die Küche, wirft ein Bandit den Dolch.
- Shillelagh: treibt beim "Wharf" an den Strand.
- Spade: bekommt man beim "ghoul".
- Battle-axe/Longsword: kauft man im Geschäft. Sündhaft teuer, aber effektiv.

Lohn der Angst

In den Geschäften kann man viele der mühsam erkämpften Gegenstände zu Geld machen. Bedenkenlos kann man folgende Wertgegenstände verkaufen:

- Silver Ornament: auf dem "snowy clearing" von den Bäumen.
- Gold doubloon: aus dem Krabbennest im Weinkeller
- Tiny Crown: nach dem Sieg über die "discipline crab"
- Sextant: im Gerümpel neben der Kiste im Leuchtturm
- Bubble gum card: auch im Leuchtturm
- Ivory tusk: im Dschungel
- Diamond: im "snow wight"
- Crocodile's Tear: in der Krokodilstatue.

Alle anderen Gegenstände lassen sich nach Gebrauch verkaufen, zum Beispiel die Zauberstäbe.

Monster-Allerlei

Man besiegt sie im Kampf. Nach jedem Sieg unbedingt speichern, denn die Biester lassen sich nur mit ein wenig Glück besiegen. Wird man zu sehr geschwächt, flüchtet man und wartet solange, bis man sich wieder erholt hat. Einige Monster haben allerdings ihre Besonderheiten.

- Giant slug: mit Salz bewerfen.
- Dust bunny: man lädt sich mit dem "rug" elektrostatisch auf ("rub rug" oder "walk across rug") und berührt den Hasen.
- Undead Warrior: man bewirft ihn mit dem vial, das man in der Kirche unter der "pew" findet.
- Corbies: siehe Hurdy-Gurdy.
- Dornbeast: Man tauscht beim Koch die Weinflasche gegen die Riesenzwiebel aus und rollt sie zum Leuchtturm. Dort angekommen, schneidet man mit dem Dolch in die Zwiebel, und attackiert den »dorn«, wenn er kampfunfähig ist, mit einer anderen Waffe. Gegebenenfalls muß man die Prozedur wiederholen, also nur Geduld.
- Tree-Monsters: siehe »Hurdy-Gurdy« und »Burin«.
- Lucksucker: Man attackiert ihn mit einem Hufeisen oder dem Kleeblatt.
- Monkey-Grinder: siehe Sea-Chest.
- Urgrue: siehe Jar.

Bei allen anderen hilft nur Ausdauer und Erfahrung, im Notfall tut's auch der Annihilation -Stab. Wunden kann man mit dem Weed heilen, das man am »Edge of Storms« oder im »Glare« findet. Das gilt auch für den Pterodactyl. *al*

The Bard's Tale III

Der Charakter-Editor

Müde Magier, heisere Barden oder mies ausgerüstete Monks gehören der Vergangenheit an. Mit dem Bard's Tale Character-Editor für den C 64 können Sie sich Ihre Party nach Belieben auffrischen.

Für alle, die mit ihren Helden Schwierigkeiten haben, weil sie zu schwach sind, zu wenig Magie-Punkte bieten oder ihnen wichtige Gegenstände fehlen, kommt mit diesem Listing die Erlösung. Mit dem "Bard's Tale Character-Editor" für den C 64 können Sie die Charaktere beliebig manipulieren und nach Ihren Wünschen verändern.

Bitte geben Sie das Listing mit dem Checksummer V3 ein. Wenn Sie das Programm laden und es mit "RUN" starten, erscheint die Aufforderung, die Charakter-Diskette einzulegen. **Bitte verwenden Sie nur Ihre Sicherheitskopie (Spielstand-Diskette), damit die Originaldiskette nicht beschädigt werden kann!** Wie man eine Sicherheitskopie der Charakter-Diskette erstellt, entnehmen Sie bitte dem C 64-Handbuch und der Bard's Tale-Anleitung.

Wenn Sie das Programm starten, werden alle Charaktere angezeigt, die sich im Refugee Camp befinden. Wählen Sie sich den Charakter aus, den Sie editieren wollen und tippen Sie auf die entsprechende Taste. Jetzt werden die Attribute des Helden geladen und erscheinen auf dem Bildschirm.

Das Maximum ist Level 999.

- Hitpoints Max.:

Hier finden Sie die maximale Anzahl Hitpoints, die ein Charakter haben kann. Natürlich kann man sie verändern, jedoch nicht mehr als 9999 Punkte.

- Hitpoints:

Die aktuelle Anzahl der verbleibenden Hitpoints.

- Spellpoints Max.:

Ein Fest für Magier: Das Maximum magischer Energie kann auf 9999 Punkte heraufgesetzt werden.

- Spellpoints:

Wie unter "Spellpoints Max.", nur daß hier die aktuelle Zahl verbleibender Magiepunkte steht.

```
0 POKE 53282,1:POKE 53283,4                     <149>
10 PRINT"(CLR,11DOWN,6RIGHT)BITTE(RIGHT)CH
   ARACTERDISK EINLEGEN                          <051>
20 GET A$:IF A$=""THEN 20                        <157>
30 REM *****************************             <042>
40 REM *  BARDS TALE III EDITOR    *             <234>
50 REM *                           *             <099>
60 REM *           VON             *             <193>
70 REM *      MICHAEL GOETZE       *             <115>
80 REM *                           *             <129>
90 REM *****************************             <102>
100 PRINT"(CLR,GREY 2,3DOWN,RIGHT)AR*RS(2S
    PACE)A*R*S(9SPACE)S' ";                      <138>
110 PRINT"AR*S(3SPACE)S(2SPACE)ARRRS";           <096>
120 PRINT"(GREY 2,RIGHT,SPACE)_ QSAS(2SPAC
    E)Q*ESA*SAR*R*W(2SPACE)";                    <073>
130 PRINT" _(2SPACE)A*S_AS ___ ";                <022>
140 PRINT"(GREY 2,RIGHT,SPACE)_ ___X(2SPAC
    E)_(2SPACE)__ ___ _ _ S";                    <067>
150 PRINT" _(2SPACE)_ ___X ___ ";                <182>
160 PRINT"(GREY 2,RIGHT,SPACE)X XZEXZ*E**E
    E*EXX Z*X(2SPACE)";                          <195>
170 PRINT"ZE**E*EEEXZEEEX"                       <118>
180 GOTO 3260                                    <104>
190 POKE 53280,0:POKE 53281,0:POKE 53272,2
    3:POKE 53270,24                              <241>
200 DIM N%(256),G$(300),GT%(12),RA$(10),KL
    $(30),SR%,IQ%,DX%,CN%,LK%,RA%,KL%,GS%,
    EX                                           <063>
210 DIM GE,LM%,LV%,SM%,HM%,SP%,HP%,N$(18,2
    )                                            <243>
220 FOR I=0 TO 275:READ G$(I):NEXT:REM GEG
    ENSTAENDE                                    <220>
230 FOR I=0 TO 6:READ RA$(I):NEXT:REM RASS
    EN                                           <194>
240 FOR I=0 TO 25:READ KL$(I):NEXT:REM KLA
    SSEN                                         <214>
250 RETURN                                       <052>
260 REM CHARAKTER EINLESEN                       <128>
270 PRINT"(DOWN,2RIGHT)A*****************
    ****************S"                           <222>
280 PRINT"(2RIGHT)_**********************
    ***********_"                                <242>
290 PRINT"(2RIGHT)Z**********************
    ***********X"                                <149>
300 PRINT"(2UP,3RIGHT)";:OPEN 1,8,15             <139>
310 OPEN 2,8,2,"#":FOR S=1 TO 17:GOSUB 107
    0:REM SECTOR EINLESEN                        <092>
320 PRINT"(RVSON,GREY 2)*(RVOFF)";:NA$="":
    PRINT#1,"B-P:"2,0 :FOR P=0 TO 15:GOSUB
     1080:NA$=NA$+A$:NEXT P:WW=0                 <021>
```

– Gegenstände ändern:

Das Herzstück des "Bard's Tale III-Editors". Rechts erscheint, was für Gegenstände der Charakter bei sich trägt.

Sie können den Charakter in folgenden Punkten ändern:

– Namen:

Wenn Ihnen der Name Ihres Charakters nicht mehr gefällt oder Sie vergessen haben, ihn in den Adelsstand zu erheben, können Sie das in diesem Menüpunkt nachholen.

– Rasse:

Wenn Sie wollen, verändern Sie hier die Rasse des Helden.

– Klasse:

Dasselbe gilt für die Klasse Ihres Charakters. Haben Sie (neben dem unverzichtbaren Dieb) schon einen Geomancer in Ihrer Party?

– Attribute:

Jetzt wird's interessant: Unter diesem Punkt werden die wichtigen Attribute Condition, Dexterity, Intelligenz, Luck und Strength verändert. Maximal sind 30 Punkte möglich.

– Experience:

Zu wenig Erfahrungspunkte? Kein Problem für den Charakter-Editor. Bitte geben Sie nicht mehr als den angegebenen Höchstwert ein, sonst spuckt das Programm eine Fehlermeldung aus.

– Gold:

Dasselbe wie für die Erfahrungspunkte gilt für diesen Menüpunkt.

– Level:

Links sehen Sie eine Liste aller Gegenstände, die Sie im Spiel finden können.

Um dem Charakter einen Gegenstand zu geben, fahren Sie mit dem Cursor auf das gewünschte Item und drücken "RETURN". Mit der "CRSR LEFT"-Taste gehen Sie ein Item nach oben, mit der "CRSR DOWN"-Taste eines nach unten. Wenn Sie zusätzlich die "SHIFT"-Taste gedrückt halten, kommen Sie gleich 20 Items nach oben oder nach unten. Ein "x" in der Liste bedeutet, daß an dieser Stelle kein Gegenstand existiert.

Man findet hier auch die Gegenstände, die man für den alten Mann im Review Board besorgen soll. Außerdem gibt's die besten Waffen, die dicksten Rüstungen, die heißesten Feuerhörner und vieles anderes mehr.

– Alle Zaubersprüche beherrschen:

Ein Knopfdruck und Ihr Charakter beherrscht alle Zaubersprüche, die man erlernen kann. Das gilt natürlich nur für die magisch begabten Klassen (inklusive Geomancer)

– Zurück:

Mit dem Linkspfeil kommen Sie in das letzte Menü, in diesem Fall die Charakter-Auswahl.

– Speichern?

Vergessen Sie nicht, nachdem Sie alle Änderungen vorgenommen haben, Ihren aufgepeppten Helden wieder auf die Charakterdiskette zu speichern. Die Diskette darf selbstverständlich keinen Schreibschutz besitzen. *al*

Vorsicht!

An sich ist es eine feine Sache: Mit dem Charakter-Editor ist es möglich, sich fast unbesiegbare Charaktere zusammenzustellen. Es ist allerdings fraglich, ob das Spiel noch Spaß macht, wenn man jeden Gegner mit einem gezielten Schlag ausschalten kann. Auch bei den Items sollte man sich's überlegen: Wenn man alle Schätze mitnimmt, die man im Laufe des Spiels finden soll, ist Bard's Tale III sehr schnell beendet.

Wenn Sie sich nicht den Spaß nehmen wollen, verzichten Sie auf "Supermänner" und nehmen Sie lieber den durchschnittlich starken Prügelknaben. Dann bleibt das Spiel länger spannend. *al*

```
330 GOSUB 350:PRINT"(RVSON,GREY 2)*(RVOFF)
    ";:NA$="":PRINT#1,"B-P:"2,128:FOR P=0
    TO 15:GOSUB 1080:NA$=NA$+A$:NEXT P          <240>
340 WW=1:GOSUB 350:NEXT S:RETURN                <167>
350 NN$="":FOR P=1 TO 16                        <093>
360 Q=ASC(MID$(NA$,P,1)):IF Q>218 THEN Q=Q
    -64                                         <238>
370 IF Q=170 THEN Q=138                         <056>
380 IF Q=191 THEN Q=128                         <051>
390 IF Q>127 THEN Q=Q-128+32                    <165>
400 NN$=NN$+CHR$(Q)                             <162>
410 NEXT P:N$(S,WW)=NN$:RETURN                  <231>
420 REM CHARACTER VERAENDERN                    <187>
430 PRINT"(CLR)";:NA$="":FOR P=0 TO 15:NA$
    =NA$+CHR$(N%(I+P)):NEXT P                   <125>
440 SR%=N%(I+16):IQ%=N%(I+17)                   <037>
450 DX%=N%(I+18):CN%=N%(I+19)                   <065>
460 LK%=N%(I+20):RA%=N%(I+42)                   <251>
470 KL%=N%(I+41):GS%=N%(I+43)                   <183>
480 EX=N%(I+21):EX=EX+((N%(I+22))*256)          <135>
490 EX=EX+(N%(I+23))*65536                      <102>
500 EX=EX+(((N%(I+24))*256)*256)*256)           <079>
510 GE=(N%(I+25)):GE=GE+((N%(I+26))*256)        <026>
520 GE=GE+(N%(I+27))*65536                      <115>
530 GE=GE+(((N%(I+28))*256)*256)*256)           <106>
540 LM%=N%(I+29):LM%=LM%+N%(I+30)*256           <049>
550 LV%=N%(I+31):LV%=LV%+N%(I+32)*256           <229>
560 SM%=N%(I+37):SM%=SM%+N%(I+38)*256           <005>
570 HM%=N%(I+33):HM%=HM%+N%(I+34)*256           <069>
580 SP%=N%(I+39):SP%=SP%+N%(I+40)*256           <148>
590 HP%=N%(I+35):HP%=HP%+N%(I+36)*256           <005>
600 FOR P=1 TO 12:GT%(P)=N%(I+46+P*3):NEXT
    P                                           <196>
620 PRINT"(CLR,LIG.BLUE)[A] NAME:(GREY 3)"
    ;NA$                                        <033>
630 FOR P=0 TO 15:N%(I+P)=PEEK(1033+P):NEX
    T                                           <187>
640 PRINT"(LIG.BLUE)[B] RASSE:(GREY 3)";RA
    $(RA%)                                      <022>
650 PRINT"(LIG.BLUE)[C] KLASSE:(GREY 3)";K
    L$(KL%+13*GS%)                              <111>
660 PRINT"(DOWN,LIG.BLUE)[D] CN:(GREY 3)";
    CN%                                         <159>
670 PRINT"(LIG.BLUE)[E] DX:(GREY 3)";DX%        <112>
680 PRINT"(LIG.BLUE)[F] IQ:(GREY 3)";IQ%        <110>
690 PRINT"(LIG.BLUE)[G] LK:(GREY 3)";LK%        <109>
700 PRINT"(LIG.BLUE)[H] ST:(GREY 3)";SR%        <022>
710 PRINT"(LIG.BLUE)[I] EXPERIENCE:(GREY 3
    )";EX                                       <178>
```

Tippen Sie den Editor für den C 64 bitte mit dem "Checksummer" ab

```
720 PRINT"{LIG.BLUE}[G] GOLD{6SPACE}:{GREY
    3}";GE                                   <131>
730 PRINT"{LIG.BLUE}[L] LEVEL{5SPACE}:{GRE
    Y 3}";LV%                                <057>
740 PRINT"{DOWN,LIG.BLUE}[L] HITPOINTS MAX
    :{GREY 3}";HM%                           <064>
750 PRINT"{LIG.BLUE}[M] HITPOINTS{4SPACE}:
    {GREY 3}";HP%                            <077>
760 PRINT"{LIG.BLUE}[N] SPELLPOINTS MAX:{G
    REY 3}";SM%                              <223>
770 PRINT"{LIG.BLUE}[O] SPELLPOINTS{4SPACE
    }:{GREY 3}";SP%                          <133>
780 IF YY=1 THEN PRINT"{DOWN,WHITE,3SPACE}
    ABSPEICHERN (J/N)";:INPUT J$:IF J$<>"J
    "THEN YY=0:GOTO 3400                     <049>
790 IF YY=1 THEN 1860                        <024>
800 PRINT"{DOWN,LIG.BLUE}[P] GEGENSTAENDE
    AENDERN{GREY 3}"                         <132>
810 PRINT"{LIG.BLUE}[Q] ALLE ZAUBERSPRUECH
    E BEHERRSCHEN{GREY 3}"                   <070>
820 PRINT"{LIG.BLUE}[ ] SPEICHERN{GREY 3}"  <228>
830 PRINT"{LIG.BLUE}[←] ZURUECK{GREY 3}"    <072>
840 GOSUB 1620                               <194>
850 GET A$:IF A$=""THEN 850                  <251>
860 IF A$=" "THEN YY=1:GOTO 620              <135>
870 IF A$="←"THEN GOTO 3400                  <248>
880 IF A$="P"THEN GOTO 1970                  <155>
890 IF A$="D"THEN GOSUB 1120:CN%=XX:GOTO 6
    20                                       <240>
900 IF A$="E"THEN GOSUB 1120:DX%=XX:GOTO 6
    20                                       <143>
910 IF A$="F"THEN GOSUB 1120:IQ%=XX:GOTO 6
    20                                       <017>
920 IF A$="G"THEN GOSUB 1120:LK%=XX:GOTO 6
    20                                       <146>
930 IF A$="H"THEN GOSUB 1120:SR%=XX:GOTO 6
    20                                       <050>
940 IF A$="I"THEN GOSUB 1120:EX=XX:IF EX>4
    20000000 THEN EX=420000000               <044>
950 IF A$="J"THEN GOSUB 1120:GE=XX:IF GE>4
    20000000 THEN GE=420000000               <062>
955 IF A$="J"OR A$="I"THEN GOTO 620          <223>
960 IF A$="K"THEN GOSUB 1120:LV%=XX:LM%=LV
    %:GOTO 620                               <082>
970 IF A$="L"THEN GOSUB 1120:HM%=XX:GOTO 6
    20                                       <071>
980 IF A$="M"THEN GOSUB 1120:HP%=XX:GOTO 6
    20                                       <215>
990 IF A$="O"THEN GOSUB 1120:SP%=XX:GOTO 6
    20                                       <237>
1000 IF A$="N"THEN GOSUB 1120:SM%=XX:GOTO
     620                                     <113>
1010 IF A$="A"THEN GOSUB 1140:NA$=XX$:N$(S
     E,I/128)=XX$:GOTO 620                   <051>
1020 IF A$="B"THEN GOSUB 1200:GOTO 620       <059>
1030 IF A$="C"THEN GOSUB 1380:GOTO 620       <216>
1040 IF A$="Q"THEN FOR Y=0 TO 15:N%(I+Y+83
     )=255:NEXT Y                            <130>
1050 IF A$="K"THEN LV%=XX:LM%=LV%:GOTO 620   <033>
1060 GOTO 850                                <108>
1070 PRINT#1,"U1: 2 0";29;S:RETURN           <104>
1080 GET#2,A$:IF A$=""THEN A$=CHR$(0)        <141>
1090 RETURN                                  <132>
1100 END                                     <086>
1110 PRINT#1,"U2: 2 0";29;S:RETURN           <017>
1120 INPUT"{HOME,23DOWN}";XX                 <116>
1130 PRINT"{HOME,23DOWN,26SPACE}":RETURN     <015>
1140 INPUT"{HOME,23DOWN}";XX$                <172>
1150 PRINT"{HOME,23DOWN,26SPACE}":NA$=XX$    <161>
1160 QW=LEN(NA$):FOR P=0 TO QW-1:N%(P+I)=A
     SC(MID$(NA$,P+1,1)):NEXT P              <243>
1170 IF QW<16 THEN FOR P=QW TO 15:N%(P+I)=
     32:NEXT P                               <187>
1180 RETURN                                  <222>
1190 REM RASSE AENDERN                       <201>
1200 Q=0:PRINT"{CLR,8RIGHT}RASSE:";RA$(RA%
     )                                       <126>
1210 PRINT"{CLR,8RIGHT,LIG.BLUE}RASSE:{GRE
     Y 3}";RA$(RA%)                          <165>
1220 PRINT"{HOME,DOWN,LIG.BLUE}";:IF Q>0 T
     HEN FOR Y=0 TO Q-1:PRINT RA$(Y):NEXT
     Y                                       <191>
1230 PRINT"{RVSON,GREY 3}";RA$(Q);"{LIG.BL
     UE}"                                    <162>
1240 IF Q<6 THEN FOR Y=Q+1 TO 6:PRINT RA$(
     Y):NEXT Y                               <150>
1250 PRINT"{HOME,13DOWN,RIGHT}[RETURN] NEH
     MEN"                                    <065>
1260 PRINT"{HOME,14DOWN,RIGHT}[CRSR←]{2SPA
     CE}+1{4SPACE}"                          <118>
1270 PRINT"{HOME,15DOWN,RIGHT}[CRSR↑]{2SPA
     CE}-1{4SPACE}"                          <160>
1280 PRINT"{HOME,16DOWN,RIGHT}[←]{6SPACE}Z
     URUECK"                                 <099>
1290 GET A$:IF A$=""THEN 1290                <201>
1300 IF A$=CHR$(13)THEN RA%=Q:GOTO 1210      <035>
1310 IF A$="{RIGHT}"THEN Q=Q+1:IF Q>6 THEN
     Q=6                                     <059>
1320 IF A$="{RIGHT}"THEN GOTO 1220           <173>
1330 IF A$="{DOWN}"THEN Q=Q-1:IF Q<0 THEN
     Q=0                                     <062>
1340 IF A$="{DOWN}"THEN GOTO 1220            <187>
1350 IF A$="←"THEN RETURN                    <002>
1360 GOTO 1290                               <095>
1370 REM KLASSE AENDERN                      <090>
1380 Q=GS%*13+KL%:PRINT"{CLR,LIG.BLUE,3RIG
     HT}KLASSE:{GREY 3}";KL$(Q)              <208>
1390 PRINT"{HOME,LIG.BLUE,2DOWN}";:IF GS%=
     0 AND Q>0 THEN FOR Y=0 TO Q-1:PRINT K
     L$(Y):NEXT                              <164>
1400 IF GS%=0 THEN PRINT"{RVSON,GREY 3}";:
     PRINT KL$(Q)"{LIG.BLUE}"                <199>
1410 IF GS%=0 AND Q<12 THEN FOR Y=Q+1 TO 1
     2:PRINT KL$(Y):NEXT                     <019>
1420 PRINT"{HOME,LIG.BLUE,2DOWN}";:IF GS%=
     1 AND Q>13 THEN FOR Y=13 TO Q-1:PRINT
     KL$(Y):NEXT                             <186>
1430 IF GS%=1 THEN PRINT"{RVSON,GREY 3}";:
     PRINT KL$(Q)"{LIG.BLUE}"                <101>
1440 IF GS%=1 AND Q<25 THEN FOR Y=Q+1 TO 2
     5:PRINT KL$(Y):NEXT                     <202>
1450 PRINT"{HOME,16DOWN,13RIGHT}[RETURN] N
     EHMEN"                                  <174>
1460 PRINT"{HOME,17DOWN,13RIGHT}[CRSR←]{2S
     PACE}+1{4SPACE}"                        <229>
1470 PRINT"{HOME,18DOWN,13RIGHT}[CRSR↑]{2S
     PACE}-1{4SPACE}"                        <172>
1480 PRINT"{HOME,19DOWN,13RIGHT}[M]{6SPACE
     }MAENNLICH"                             <050>
1490 PRINT"{HOME,20DOWN,13RIGHT}[W]{6SPACE
     }WEIBLICH"                              <221>
1500 PRINT"{HOME,21DOWN,13RIGHT}[←]{6SPACE
     }ZURUECK"                               <233>
1510 GET A$:IF A$=""THEN 1510                <098>
1520 IF A$=CHR$(13)THEN KL%=Q-13*GS%:GOTO
     1380                                    <118>
1530 IF A$="{RIGHT}"THEN Q=Q+1:IF Q>GS%*13
     +12 THEN Q=GS%*13+12                    <102>
1540 IF A$="{RIGHT}"THEN 1390                <093>
1550 IF A$="{DOWN}"THEN Q=Q-1:IF Q<GS%*13
     THEN Q=GS%*13                           <121>
1560 IF A$="{DOWN}"THEN 1390                 <107>
1570 IF A$="M"THEN GS%=0:GOTO 1380           <160>
1580 IF A$="W"THEN GS%=1:GOTO 1380           <239>
1590 IF A$="←"THEN RETURN                    <244>
1600 GOTO 1510                               <128>
1610 REM CHAR SPEICHERN                      <151>
1620 FOR P=0 TO 15:QW=N%(I+P):IF QW=32 THE
     N N%(P+I)=255:NEXT P                    <175>
1630 IF QW>0 AND QW<27 THEN N%(P+I)=218+6+
     QW:NEXT P                               <058>
1640 IF QW>64 AND QW<91 THEN N%(P+I)=193-6
     5+QW:NEXT P                             <191>
1650 IF QW=42 THEN N%(P+I)=170:NEXT P        <247>
1660 IF P<15 THEN NEXT P                     <219>
1670 N%(I+16)=SR%:N%(I+17)=IQ%               <085>
1680 N%(I+18)=DX%:N%(I+19)=CN%               <126>
1690 N%(I+20)=LK%:N%(I+42)=RA%               <180>
1700 N%(I+41)=KL%:N%(I+43)=GS%               <001>
1710 A=EX/16777216:N%(I+24)=INT(A):A=A-INT
     (A):A=A*16777216                        <224>
1720 A=A/65536:N%(I+23)=INT(A):A=A-INT(A):
     A=A*65536                               <241>
1730 A=A/256:N%(I+22)=INT(A):A=A-INT(A):A=
     A*256                                   <049>
1740 N%(I+21)=INT(A)                         <150>
1750 A=GE/16777216:N%(I+28)=INT(A):A=A-INT
     (A):A=A*16777216                        <198>
1760 A=A/65536:N%(I+27)=INT(A):A=A-INT(A):
     A=A*65536                               <041>
1770 A=A/256:N%(I+26)=INT(A):A=A-INT(A):A=
     A*256                                   <093>
```

```
1780 N%(I+25)=INT(A)                              <194>
1790 A=LM%/256:N%(I+30)=INT(A):A=A-INT(A):
     A=A*256:N%(I+29)=INT(A)                      <198>
1800 N%(I+32)=N%(30+I):N%(31+I)=N%(29+I)          <172>
1810 A=SM%/256:N%(I+38)=INT(A):A=A-INT(A):
     A=A*256:N%(I+37)=INT(A)                      <106>
1820 A=HM%/256:N%(I+34)=INT(A):A=A-INT(A):
     A=A*256:N%(I+33)=INT(A)                      <171>
1830 A=SP%/256:N%(I+40)=INT(A):A=A-INT(A):
     A=A*256:N%(I+39)=INT(A)                      <197>
1840 A=HP%/256:N%(I+36)=INT(A):A=A-INT(A):
     A=A*256:N%(I+35)=INT(A)                      <044>
1850 FOR P=1 TO 12:N%(I+46+P*3)=GT%(P):N%(
     I+45+P*3)=0:N%(I+47+P*3)=255:NEXT P:R
     ETURN                                        <246>
1860 W=I:I=0                                      <250>
1870 FOR P=0 TO 15:QW=N%(I+P):IF QW=32 THE
     N N%(P+I)=255:NEXT P                         <171>
1880 IF QW>0 AND QW<27 THEN N%(P+I)=218+6+
     QW:NEXT P                                    <054>
1890 IF QW>64 AND QW<91 THEN N%(P+I)=193-6
     5+QW:NEXT P                                  <187>
1900 IF QW=42 THEN N%(P+I)=170:NEXT P             <243>
1910 IF P<15 THEN NEXT P                          <215>
1920 IF I<18 THEN I=128:GOTO 1870                 <117>
1930 I=W                                          <199>
1940 I=O:PRINT#1,"B-P: 2 0":FOR P=0 TO 255
     :A=N%(P):PRINT#2,CHR$(A);                    <020>
1950 NEXT P:GOSUB 1110:GOTO 3400                  <018>
1960 REM GEGENSTAENDE AENDERN                     <115>
1970 PRINT"{CLR}";:Q=1                            <025>
1980 PRINT"{HOME,17RIGHT,20DOWN}[CRSR←] +1
     {2SPACE}[CRSR↑] -1"                          <164>
1990 PRINT"{HOME,17RIGHT,18DOWN}[RETURN] G
     EGESTAND "                                   <010>
2000 PRINT"{HOME,17RIGHT,19DOWN,9SPACE}NEH
     MEN{4SPACE}"                                 <013>
2010 PRINT"{HOME,17RIGHT,16DOWN}[A]{6SPACE
     }GEGESTAENDE "                               <201>
2020 PRINT"{HOME,17RIGHT,17DOWN,9SPACE}LOE
     SCHEN{4SPACE}"                               <171>
2030 PRINT"{HOME,16RIGHT,12DOWN,RIGHT,9DOW
     N}[CRSR←] +20 [CRSR↑] -20"                   <015>
2040 PRINT"{HOME,17RIGHT,22DOWN}[←] ZURUEC
     K"                                           <017>
2050 PRINT"{HOME,RVSON,GREY 3}";G$(Q)             <199>
2060 PRINT"{HOME,DOWN}";:FOR F=1 TO 12:PRI
     NT"{LIG.BLUE}";G$(Q+F),G$(GT%(F)):NEX
     T                                            <110>
2070 FOR F=13 TO 20:PRINT"{LIG.BLUE}";G$(Q
     +F):NEXT                                     <193>
2080 GET A$:IF A$=""THEN 2080                     <241>
2090 IF A$="{RIGHT}"THEN Q=Q+1                    <033>
2100 IF A$="{DOWN}"THEN Q=Q-1                     <069>
2110 IF A$="{LEFT}"THEN Q=Q+20                    <205>
2120 IF A$="{UP}"THEN Q=Q-20                      <241>
2130 IF Q<1 THEN Q=1                              <032>
2140 IF Q>279 THEN Q=274                          <139>
2150 IF A$="A"THEN FOR X=1 TO 12:GT%(X)=0:
     NEXT X:A$="":GOTO 2050                       <094>
2160 IF A$=CHR$(13)AND G$(Q)<>"X{15SPACE}"
     THEN 2190                                    <076>
2170 IF A$="←"THEN GOTO 620                       <002>
2180 GOTO 2050                                    <000>
2190 PRINT"{HOME}";:FOR X=1 TO 12:PRINT"{D
     OWN}";:IF GT%(X)=0 THEN GT%(X)=Q:PRIN
     T G$(Q+X),G$(GT%(X)):GOTO 2080               <030>
2200 NEXT X:PRINT"{HOME,23DOWN,4RIGHT,WHIT
     E}ALLES VOLL{GREY 3}"                        <253>
2210 GET A$:IF A$=""THEN 2210                     <131>
2220 PRINT"{HOME,23DOWN,4RIGHT,WHITE,10SPA
     CE,GREY 3}":GOTO 2060                        <096>
2230 END                                          <200>
2240 DATA"{16SPACE}"                              <017>
2250 DATA"TORCH{11SPACE}","LAMP{12SPACE}",
     "BROADSWORD{6SPACE}"                         <016>
2260 DATA"SHORT SWORD{5SPACE}","DAGGER{10S
     PACE}","WAR AXE{9SPACE}"                     <029>
2270 DATA"HALBARD{9SPACE}","LONG BOW{8SPAC
     E}","STAFF{11SPACE}"                         <108>
2280 DATA"BUCKLER{9SPACE}","TOWERSHIELD{5S
     PACE}","LEATHER ARMOR{3SPACE}"               <168>
2290 DATA"CHAIN MAIL{6SPACE}","SCALE ARMOR
     {5SPACE}","PLATE ARMOR{5SPACE}"              <224>
2300 DATA"ROBES{11SPACE}","HELM{12SPACE}",
     "LEATHER GLOVES{2SPACE}"                     <025>
2310 DATA"GAUNTLETS{7SPACE}","MANDOLIN{8SP
     ACE}","SPEAR{11SPACE}"                       <023>
2320 DATA"ARROWS{10SPACE}","MTHR SWORD{6SP
     ACE}","MTHR SHIELD{5SPACE}"                  <155>
2330 DATA"MTHR CHAIN{6SPACE}","MTHR SCALE{
     6SPACE}","GIANT FGN{6SPACE}"                 <013>
2340 DATA"MTHR BRACERS{4SPACE}","BARD SWOR
     D{6SPACE}","FIRE HORN{7SPACE}"               <046>
2350 DATA"LITEWAND{8SPACE}","MTHR DAGGER{5
     SPACE}","MTHR HELM{7SPACE}"                  <029>
2360 DATA"MTHR GLOVES{5SPACE}","MTHR AXE{8
     SPACE}","SHURIKEN{8SPACE}"                   <062>
2370 DATA"MTHR PLATE{6SPACE}","MOLTEN FGN{
     6SPACE}","SPELL SPEAR{5SPACE}"               <219>
2380 DATA"SHIELD RING{5SPACE}","FIN'S FLUT
     E{5SPACE}","KAEL'S AXE{7SPACE}"              <218>
2390 DATA"MTHR ARROWS{5SPACE}","DAYBLADE{8
     SPACE}","SHIELD STAFF{4SPACE}"               <045>
2400 DATA"ELF CLOAK{7SPACE}","HAWKBLADE{7S
     PACE}","ADMT SWORD{6SPACE}"                  <014>
2410 DATA"ADMT SHIELD{5SPACE}","ADMT HELM{
     7SPACE}","ADMT GLOVES{5SPACE}"               <084>
2420 DATA"PUREBLADE{7SPACE}","BOOMERANG{7S
     PACE}","ALI'S CARPET{4SPACE}"                <125>
2430 DATA"LUCKSHIELD{6SPACE}","DOZER FGN{7
     SPACE}","ADMT CHAIN{6SPACE}"                 <160>
2440 DATA"DEATH STARS{5SPACE}","ADMT PLATE
     {6SPACE}","ADMT BRACERS{4SPACE}"             <015>
2450 DATA"SLAYER FGN{6SPACE}","PURE SHIELD
     {5SPACE}","MAGE STAFF{6SPACE}"               <180>
2460 DATA"WAR STAFF{7SPACE}","THIEF DAGGER
     {4SPACE}","SOUL MACE{7SPACE}"                <059>
2470 DATA"OGREWAND{8SPACE}","KATO'S BRACER
     {3SPACE}","SORCERERSTAFF{3SPACE}"            <051>
2480 DATA"GALT'S FLUTE{4SPACE}","FROSTHORN
     {7SPACE}","AG'S ARROWS{5SPACE}"              <107>
2490 DATA"DMNT SHIELD{5SPACE}","BARD BOW{8
     SPACE}","DMNT HELM{7SPACE}"                  <242>
2500 DATA"ELF BOOTS{7SPACE}","VAN FGN{9SPA
     CE}","CONJURERSTAFF{3SPACE}"                 <147>
2510 DATA"STAFF OF LOR{4SPACE}","FLAME SWO
     RD{5SPACE}","POWERSTAFF{6SPACE}"             <122>
2520 DATA"BREATHRING{6SPACE}","DRAGONSHIEL
     D{4SPACE}","DMNT PLATE{6SPACE}"              <175>
2530 DATA"MARGLOVES{7SPACE}","MIZHELM{9SPA
     CE}","DRAGONWAND{6SPACE}"                    <167>
2540 DATA"DEATHRING{7SPACE}","CRYSTAL SWOR
     D{3SPACE}","SPEEDBOOTS{6SPACE}"              <219>
2550 DATA"FLAME HORN{6SPACE}","ZEN ARROWS{
     6SPACE}","DEATHDRUMS{6SPACE}"                <226>
2560 DATA"PIPES OF PAN"                           <020>
2570 DATA"POWERRING{7SPACE}","SONG AXE{8SP
     ACE}","TRICK BRICK{5SPACE}"                  <105>
2580 DATA"DRAGON FGN{6SPACE}","MAGE FGN{8S
     PACE}","TROLL RING{6SPACE}"                  <067>
2590 DATA"ARAM'S KNIFE{4SPACE}","ANGRA'S E
     YE{5SPACE}","HERB FGN{8SPACE}"               <080>
2600 DATA"MASTERWAND{6SPACE}","BROTHER FGN
     {5SPACE}","DYNAMITE{8SPACE}"                 <046>
2610 DATA"THORS HAMMER{4SPACE}","STONEBLAD
     E{6SPACE}","HOLY HANDGRANATE"                <006>
2620 DATA"MASTERKEY{7SPACE}","NOSPIN RING{
     5SPACE}","CRYSTAL LENS{4SPACE}"              <105>
2630 DATA"SMOKEY LENS{5SPACE}","BLACK LENS
     {6SPACE}","SPHERE OF LANATIR"                <202>
2640 DATA"WAND OF POWER{3SPACE}","ACORN{11
     SPACE}","MINESKIN{8SPACE}"                   <053>
2650 DATA"NIGHTSPEAR{6SPACE}","TSLOTA'S HE
     AD{3SPACE}","TSLOTA'S HEART{2SPACE}"         <240>
2660 DATA"AREFOLIA{8SPACE}","VALARIENS BOW
     {3SPACE}","ARROWS OF LIFE{4SPACE}"           <072>
2670 DATA"CANTEEN{9SPACE}","TITAN PLATE{5S
     PACE}","TITAN SHIELD{4SPACE}"                <181>
2680 DATA"TITAN HELM{6SPACE}","FIRE SPEAR{
     6SPACE}","WILLOW FLUTE{4SPACE}"              <084>
2690 DATA"FIREBRAND{7SPACE}","HOLY SWORD{6
     SPACE}","WAND OF FURY{4SPACE}"               <032>
2700 DATA"NIGHTSPEAR{6SPACE}","CROWN OF TR
     UTH{2SPACE}","BELT OF ALLIRIA "              <087>
2710 DATA"CRYSTAL KEY{5SPACE}","TAO RING{8
     SPACE}","STEALTH ARROWS{2SPACE}"             <212>
2720 DATA"YELLOW STAFF{4SPACE}","STEADY EY
     E{6SPACE}","DIVINE HALBARD "                 <009>
```

Lang, aber gut: der Super-Editor für »Bard's Tale III (Fortsetzung)

```
2730 DATA"INCENSE(9SPACE)","I-CHING(9SPACE
)","WHITE ROSE(6SPACE)"                    <251>
2740 DATA"BLUE ROSE(7SPACE)","RED ROSE(8SP
ACE)","YELLOW ROSE(5SPACE)"                <113>
2750 DATA"RAINBOW ROSE(4SPACE)","MAGIC TRI
ANGLE(2SPACE)","X(15SPACE)"                <118>
2760 DATA"HAMMER OF WRATH ","AEROFIST HELM
(3SPACE)","X(15SPACE)"                     <119>
2770 DATA"X(15SPACE)","HELM OF JUSICE(2SPA
CE)","SCEADU'S CLOAK(2SPACE)"              <112>
2780 DATA"SHADELANCE(6SPACE)","BLACK ARROW
S(4SPACE)","HERRAS SHIELD(3SPACE)"         <078>
2790 DATA"STRIFESPEAR(5SPACE)","SHEETMUSIC
(6SPACE)","RIGHT KEY(7SPACE)"              <199>
2800 DATA"LEFT KEY(8SPACE)","LEVER(11SPACE
)","NUT(13SPACE)"                          <045>
2810 DATA"BOLT(12SPACE)","SPANNER(9SPACE)"
,"SHADOW LOCK(5SPACE)"                     <010>
2820 DATA"SHADOW DOOR(5SPACE)","MISERICORD
IA(4SPACE)","HOLY AVENGER(4SPACE)"         <016>
2830 DATA"SHADOW SHIV(5SPACE)","KALI'S GAR
OTTE(2SPACE)","FLAME KNIFE(5SPACE)"        <157>
2840 DATA"RED'S STILETTO(2SPACE)","HEARTSE
EKER(6SPACE)","X(15SPACE)"                 <035>
2850 DATA"X(15SPACE)","X(15SPACE)","DMNT S
CALE(6SPACE)"                              <163>
2860 DATA"HOLY TNT(8SPACE)","ETERNAL TORCH
(3SPACE)","OSCON'S STAFF(3SPACE)"          <194>
2870 DATA"ANGEL'S RING(4SPACE)","DEATHHORN
(7SPACE)","STAFF OF MANGAR "               <120>
2880 DATA"TESLAS RING(5SPACE)","DMNT BRACE
RS(4SPACE)","DEATH EGN(7SPACE)"            <000>
2890 DATA"THUNDER SWORD(3SPACE)","POISON D
AGGER(3SPACE)","SPARK BLADE(5SPACE)"       <014>
2900 DATA"GALVANIC OBOE(3SPACE)","HARMONIC
 GEM(4SPACE)","TUNG SHIELD(5SPACE)"        <219>
2910 DATA"TUNG PLATE(6SPACE)","MINSTRELS G
LOVES","HUNTERS CLOAK(3SPACE)"             <233>
2920 DATA"DEATHHAMMER(5SPACE)","BLOOD NESH
 ROBE ","SHOOTING BALM(3SPACE)"            <098>
2930 DATA"MAGES CLOAK(5SPACE)","FAMILAR EG
N(5SPACE)","HOURGLASS(7SPACE)"             <202>
2940 DATA"THIEVES HOOD(4SPACE)","SHUREHAND
 AMULET","THIEVES DART(4SPACE)"            <043>
2950 DATA"SHRILL FLUTE(4SPACE)","ANGLE'S H
ARP(4SPACE)","THE BOOK(8SPACE)"            <212>
2960 DATA"TRUTH LANCE(5SPACE)","DMNT SUIT(
7SPACE)","DMNT FLAIL(6SPACE)"              <119>
2970 DATA"PURPLE HEART(4SPACE)","TITAN BRA
CERS(3SPACE)","EELSKIN TUNIC(3SPACE)"      <067>
2980 DATA"SORCERER'S HOOD ","DMNT STAFF(6S
PACE)","CRYSTAL GEM(5SPACE)"               <021>
2990 DATA"HAND OF FORCE(3SPACE)","CLI LYRE
(8SPACE)","YOUTH POTION(4SPACE)"           <097>
3000 DATA"X(15SPACE)","X(15SPACE)","X(15SP
ACE)"                                      <248>
3010 DATA"X(15SPACE)","X(15SPACE)","X(15SP
ACE)"                                      <002>
3020 DATA"X(15SPACE)","X(15SPACE)","X(15SP
ACE)"                                      <012>
3030 DATA"X(15SPACE)","X(15SPACE)","X(15SP
ACE)"                                      <022>
3040 DATA"X(15SPACE)","X(15SPACE)","X(15SP
ACE)"                                      <032>
3050 DATA"X(15SPACE)","MTHR SUIT(7SPACE)",
"TITAN SUIT(6SPACE)"                       <050>
3060 DATA"MAGE GLOVES(5SPACE)","FLARE CRYS
TAL(3SPACE)","HOLY MISSLE(5SPACE)"         <217>
3070 DATA"GOD'S BLADE(5SPACE)","HUNTER BLA
DE(4SPACE)","STAFF OF GODS(3SPACE)"        <061>
3080 DATA"HORN OF GODS(4SPACE)","X(15SPACE
)","X(15SPACE)"                            <159>
3090 DATA"X(15SPACE)","X(15SPACE)"         <202>
3100 DATA"X(15SPACE)","X(15SPACE)","X(15SP
ACE)"                                      <094>
3110 DATA"(16SPACE)","(16SPACE)","(16SPACE
)"                                         <149>
3120 DATA"(16SPACE)","(16SPACE)","(16SPACE
)"                                         <159>
3130 DATA"(16SPACE)","(16SPACE)","(16SPACE
)"                                         <169>
3140 DATA"(16SPACE)","(16SPACE)","(16SPACE
)"                                         <179>
3150 DATA"(16SPACE)","(16SPACE)","(16SPACE
)"                                         <189>
3160 DATA"(16SPACE)","(16SPACE)","(16SPACE
)"                                         <199>
3170 DATA"(16SPACE)"                       <187>
3180 DATA"(16SPACE)"                       <197>
3190 DATA"HUMAN","ELF","DRAWF","HOBBIT","H
ALF-ELF","HALF-ORC","GNOME"                <098>
3200 DATA"WARRIOR","WIZARD","SORCERER","CO
NJURER","MAGICAN","ROUGE"                  <120>
3210 DATA"BARD","PALADIN","HUNTER","MONK",
"ARCHMAGE","CHRONOMASTER","GEOMANCER"      <004>
3220 DATA"WARRIOR(W)","WIZARD(W)","SORCERE
R(W)","CONJURER(W)","MAGICIAN(W)"          <037>
3230 DATA"ROGUE(W)","BARDE(W)","PALADIN(W)
","HUNTER(W)","MONK(W)","ARCHMAGE(W)"      <133>
3240 DATA"CHRONOMANCER(W)","GEOMANCER(W)"  <137>
3250 REM START                             <205>
3260 REM                                   <018>
3270 PRINT"(RED,17RIGHT)EDITOR(9SPACE)"    <237>
3280 PRINT"(11RIGHT,PURPLE)ZUM(SHIFT-SPACE
,SPACE)MANIPULIEREN"                       <124>
3290 PRINT"(12RIGHT,RED)DER CHARACTERE(2SH
IFT-SPACE)":GOSUB 190                      <066>
3300 PRINT"(BLUE,5RIGHT,4DOWN,SPACE)[1] CH
ARACTERE VERAENDERN"                       <219>
3310 PRINT"(5RIGHT,DOWN,SPACE)[2] ENDE"    <206>
3320 GET A$:IF A$="1"THEN GOSUB 3350:GOTO
3400                                       <216>
3330 IF A$="2"THEN PRINT"(CLR)":END        <192>
3340 GOTO 3320                             <106>
3350 PRINT"(CLR,GREY 1,13RIGHT,8DOWN)BITTE
 WARTEN"                                   <064>
3360 POKE 53270,200                        <038>
3370 PRINT"(6RIGHT,DOWN)CHARACTERE WERDEN
EINGELESEN"                                <093>
3380 GOTO 270                              <126>
3390 REM CHARMENUE                         <246>
3400 YY=0:PRINT"(CLR,GREY 2)[0] ";N$(1,0)  <069>
3410 PRINT"(UP,20RIGHT)[1] ";N$(1,1)       <112>
3420 PRINT"(HOME,DOWN)[2] ";N$(2,0)        <153>
3430 PRINT"(UP,20RIGHT)[3] ";N$(2,1)       <142>
3440 PRINT"(HOME,2DOWN)[4] ";N$(3,0)       <207>
3450 PRINT"(UP,20RIGHT)[5] ";N$(3,1)       <172>
3460 PRINT"(HOME,3DOWN)[6] ";N$(4,0)       <175>
3470 PRINT"(UP,20RIGHT)[7] ";N$(4,1)       <202>
3480 PRINT"(HOME,4DOWN)[8] ";N$(5,0)       <092>
3490 PRINT"(UP,20RIGHT)[9] ";N$(5,1)       <232>
3500 PRINT"(HOME,5DOWN)[A] ";N$(6,0)       <237>
3510 PRINT"(UP,20RIGHT)[B] ";N$(6,1)       <037>
3520 PRINT"(HOME,6DOWN)[C] ";N$(7,0)       <206>
3530 PRINT"(UP,20RIGHT)[D] ";N$(7,1)       <067>
3540 PRINT"(HOME,7DOWN)[E] ";N$(8,0)       <168>
3550 PRINT"(UP,20RIGHT)[F] ";N$(8,1)       <097>
3560 PRINT"(HOME,8DOWN)[G] ";N$(9,0)       <153>
3570 PRINT"(UP,20RIGHT)[H] ";N$(9,1)       <127>
3580 PRINT"(HOME,9DOWN)[I] ";N$(10,0)      <114>
3590 PRINT"(UP,20RIGHT)[J] ";N$(10,1)      <027>
3600 PRINT"(HOME,10DOWN)[K] ";N$(11,0)     <103>
3610 PRINT"(UP,20RIGHT)[L] ";N$(11,1)      <059>
3620 PRINT"(HOME,11DOWN)[M] ";N$(12,0)     <065>
3630 PRINT"(UP,20RIGHT)[N] ";N$(12,1)      <091>
3640 PRINT"(HOME,12DOWN)[O] ";N$(13,0)     <229>
3650 PRINT"(UP,20RIGHT)[P] ";N$(13,1)      <123>
3660 PRINT"(HOME,13DOWN)[Q] ";N$(14,0)     <035>
3670 PRINT"(UP,20RIGHT)[R] ";N$(14,1)      <155>
3680 PRINT"(HOME,14DOWN)[S] ";N$(15,0)     <165>
3690 PRINT"(UP,20RIGHT)[T] ";N$(15,1)      <187>
3700 PRINT"(HOME,15DOWN)[U] ";N$(16,0)     <199>
3710 PRINT"(UP,20RIGHT)[V] ";N$(16,1)      <219>
3720 PRINT"(HOME,16DOWN)[W] ";N$(17,0)     <085>
3730 PRINT"(UP,20RIGHT)[X] ";N$(17,1)      <251>
3740 PRINT"[←] ENDE"                       <004>
3750 PRINT"(LIG.BLUE,2DOWN,3RIGHT,7SPACE)C
HARACTER WAEHLEN!"                         <024>
3760 GET A$:IF A$=""THEN 3760              <129>
3770 IF A$="←"THEN RUN                     <120>
3780 IF A$="0"THEN I=0:SE=1:GOTO 4140      <017>
3790 IF A$="1"THEN I=128:SE=1:GOTO 4140    <198>
3800 IF A$="2"THEN I=0:SE=2:GOTO 4140      <040>
3810 IF A$="3"THEN I=128:SE=2:GOTO 4140    <227>
3820 IF A$="4"THEN I=0:SE=3:GOTO 4140      <063>
3830 IF A$="5"THEN I=128:SE=3:GOTO 4140    <000>
3840 IF A$="6"THEN I=0:SE=4:GOTO 4140      <088>
3850 IF A$="7"THEN I=128:SE=4:GOTO 4140    <031>
3860 IF A$="8"THEN I=0:SE=5:GOTO 4140      <111>
3870 IF A$="9"THEN I=128:SE=5:GOTO 4140    <060>
3880 IF A$="A"THEN I=0:SE=6:GOTO 4140      <009>
3890 IF A$="B"THEN I=128:SE=6:GOTO 4140    <221>
3900 IF A$="C"THEN I=0:SE=7:GOTO 4140      <032>
3910 IF A$="D"THEN I=128:SE=7:GOTO 4140    <250>
```

```
3920 IF A$="E"THEN I=0:SE=8:GOTO 4140          <055>
3930 IF A$="F"THEN I=128:SE=8:GOTO 4140        <023>
3940 IF A$="G"THEN I=0:SE=9:GOTO 4140          <078>
3950 IF A$="H"THEN I=128:SE=9:GOTO 4140        <052>
3960 IF A$="I"THEN I=0:SE=10:GOTO 4140         <214>
3970 IF A$="J"THEN I=128:SE=10:GOTO 4140       <027>
3980 IF A$="K"THEN I=0:SE=11:GOTO 4140         <239>
3990 IF A$="L"THEN I=128:SE=11:GOTO 4140       <064>
4000 IF A$="M"THEN I=0:SE=12:GOTO 4140         <008>
4010 IF A$="N"THEN I=128:SE=12:GOTO 4140       <101>
4020 IF A$="O"THEN I=0:SE=13:GOTO 4140         <033>
4030 IF A$="P"THEN I=128:SE=13:GOTO 4140       <138>
4040 IF A$="Q"THEN I=0:SE=14:GOTO 4140         <058>
4050 IF A$="R"THEN I=128:SE=14:GOTO 4140       <175>
4060 IF A$="S"THEN I=0:SE=15:GOTO 4140         <083>
4070 IF A$="T"THEN I=128:SE=15:GOTO 4140       <212>
4080 IF A$="U"THEN I=0:SE=16:GOTO 4140         <108>
4090 IF A$="V"THEN I=128:SE=16:GOTO 4140       <249>
4100 IF A$="W"THEN I=0:SE=17:GOTO 4140         <135>
4110 IF A$="X"THEN I=128:SE=17:GOTO 4140       <032>
4120 GOTO 3760                                 <060>
4130 REM CHAR VON DISK LESEN                   <180>
```

```
4140 MM=ASC(MID$(N$(SE,I/128),1,1)):IF MM=
     0 OR MM=42 THEN PRINT"{WHITE}GEHT NIC
     HT"                                       <076>
4150 IF MM=0 OR MM=42 THEN FOR X=0 TO 1000
     :NEXT X:GOTO 3400                         <019>
4160 PRINT"{DOWN,GREY 3}";N$(SE,I/128);"{4
     SPACE}OK(J/N)"                            <163>
4170 GET A$:IF A$="N"THEN 3400                 <020>
4180 IF A$="J"THEN 4200                        <204>
4190 GOTO 4170                                 <074>
4200 PRINT"{CLR}";:S=SE:GOSUB 1070:FOR R=0
     TO 255:GOSUB 1080:N%(R)=ASC(A$):NEXT      <067>
4210 NA$="":FOR P=1 TO 16                      <039>
4220 Q=N%(P-1+I):IF Q>218 THEN Q=Q-64          <013>
4230 IF Q=170 THEN Q=138                       <106>
4240 IF Q=191 THEN Q=128                       <101>
4250 IF Q>127 THEN Q=Q-128+32                  <215>
4260 N%(P-1+I)=Q:NEXT P:GOTO 420               <126>
```

Geschafft! Der Editor ist endlich abgetippt.

The Bard's Tale leichtgemacht

Das Fantasy-Rollenspiel "The Bard's Tale" ist immer noch ein brandheißes Thema. Seit Anfang 1986 Versionen von diesem Programm für C 64 und Apple II erschienen, wurden immer mehr Computer-Besitzer vom Rollenspiel-Fieber angesteckt. Das komplexe, mit Rätseln gespickte Programm gibt es mittlerweile auch für den Amiga. Brandneu sind die Versionen für Atari ST und MS-DOS-PCs.

Die Bard's Tale-Hilfen, die wir mit freundlicher Genehmigung von Electronic Arts abdrucken, sind so konzipiert, daß sie das Spiel nicht hundertprozentig auflösen. So erfahrt Ihr beispielsweise, daß in einem Dungeon Teleporter-Fallen lauern, aber wo diese sich genau befinden und wohin man von ihnen teleportiert wird, müßt Ihr schon selber herausfinden. Die Karten sind dabei sicherlich eine große Hilfe. Findige Bard's Tale-Spieler fotokopieren sich diese Karten und verwenden sie als Arbeitsgrundlage, um dann weitere Details einzutragen.

Doch genug der Vorrede. Legen wir los mit unser Bard's-Tale-Serie, die mit einer Einleitung von Pellis beginnt, einem guten Freund, der ein wichtiges Tagebuch gerettet hat...

Lord Garricks Tagebuch

Freund,
lange habe ich Dein Kommen erwartet. Unsere Stadt Skara Brae stirbt langsam unter dem Fluch der Dämonenbrut Mangar. Viele forderten seine Kräfte heraus, doch ihr Weg führte ins Verderben.

Ein Mann war fast erfolgreich. Lord Garrick, der Viscount unserer Nachbarstadt Hamelon, wurde durch Mangars Zauber in Skara Brae gefangengehalten. Lord Garrick schaffte es nicht, Mangar zu vernichten, doch sein Scheitern ist der Schlüssel zum Sieg. Er führte ein Tagebuch, von dem Mangar nicht weiß, daß es existiert oder glaubt, daß es zusammen mit dem Viscount unterging. Doch das Buch existiert noch und kam in meinen Besitz.

Du bist ein tapferer Krieger, doch wenn Du Mangar besiegen willst, brauchst Du Hilfe. Lies den folgenden Bericht für Ratschläge und Informationen.

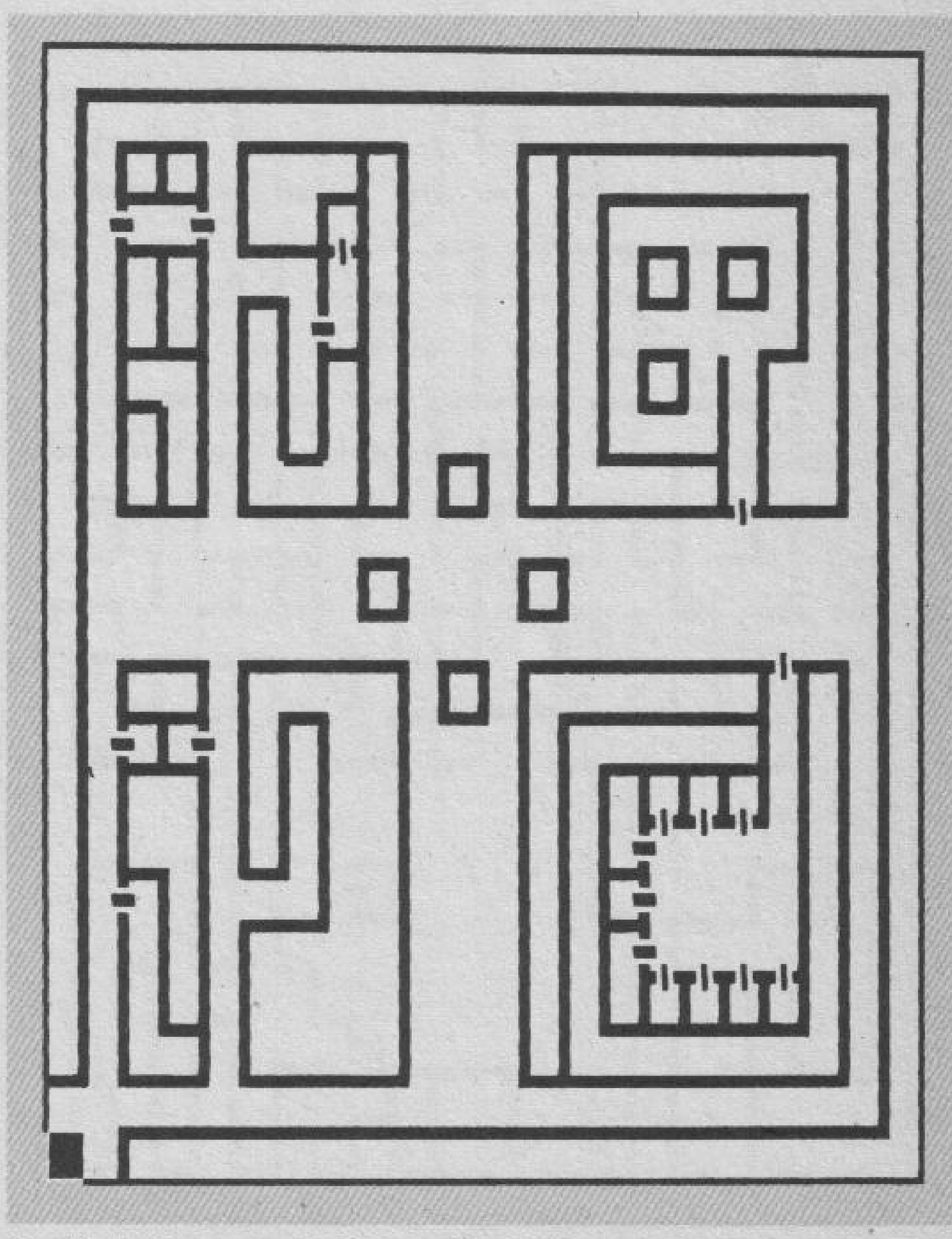
Der Pfad, dem Du folgen mußt, ist voller Gefahren. Gehe jetzt und nimm mit Dir das Tagebuch eines tapferen Ritters und die Gebete eines alten Mannes.

Skara Brae

So kann es nicht weitergehen! Ich weigere mich, vor dem Bösen, das sich in Skara Brae niedergelassen hat, auf die Knie zu sinken. Alle tapferen Ritter, die die Stadt einst beschützten, sind verschwunden. Meine tapfere Party und ich können die scheinbar unendliche Anzahl der Bestien und Schurken nicht verringern. Wir müssen den Wizard Mangar vernichten, der mit Sicherheit die Quelle dieser Invasion des Bösen ist.

Mein alter Freund Pellis sagte mir, daß meine Begleiter noch nichts gegen Mangar anrichten könnten. Er riet mir, erst Kampferfahrung in den Straßen zu sammeln, bevor wir eines der Dungeons betreten. Außerdem wurde mir gesagt, daß man durch das Betreten eines Dungeon viel Unheil heraufbeschwört. Ich stimme seinen weisen Ratschlägen zu und besuche zunächst den Barkeeper der Taverne Scarlet Bard, der mir bei meiner Mission behilflich sein könnte. Diese Taverne ist sehr günstig gelegen und befindet sich am Ende der Rakhir Street.

Man benötigt etwas Gold, um die Zunge des Barkeepers zu lösen und wird dafür mit vier Hinweisen belohnt. Ich kannte bereits die Bedeutung des Review Boards und dessen Standort. Wenn man vom nördlichen Ende der Trumpet Street aus Richtung Süden marschiert,



Der Weinkeller unter der Taverne Scarlet Bard (Rakhir Street). Dieses Dungeon solltet Ihr als erstes besuchen.

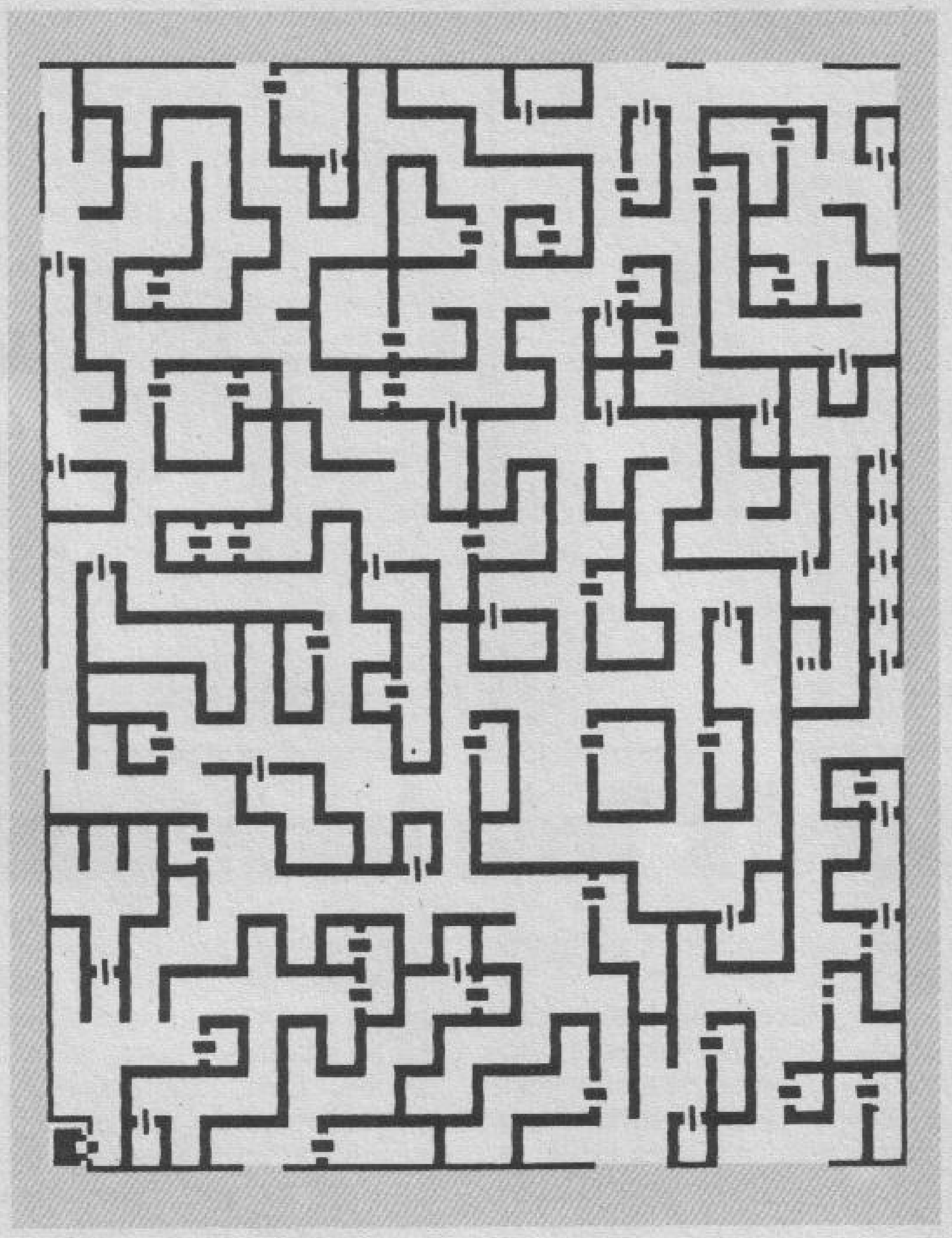
findet man das Review Board im zweiten Gebäude links. Gates können nicht gestürmt werden, aber es ist ein offenes Geheimnis, daß es auch oft verborgene Zugänge gibt.

Ich danke den Göttern, daß ich andere Getränke bevorzuge als meine Gefährten. Hätte ich Ale anstelle von Wein bestellt, würden wir wohl noch immer in der Taverne stehen, bis Mangar uns dort aufgestöbert hätte. Aber der Barkeeper hatte alle Hände voll zu tun und schickte mich in den Keller, damit ich mir eine Flasche Wein hole. Mich erwartete mehr als eine Ansammlung verstaubter Flaschen: Der Weinkeller (Wine Cellar) ist ein großes Labyrinth! Meine Party und ich werden mit unserer Kampfausrüstung hierhin zurückkehren.

Wine Cellar

Der stechende Geruch vergossenen Blutes vermischte sich mit den Schreien unserer Feinde. Wir wurden sofort von ganzen Kobold- und Dwarf-Gruppen angegriffen, doch wir wehrten uns tapfer. Es ist schwierig, hier unten das Tagebuch weiterzuführen, denn das einzige Licht stammt von unseren verzauberten Waffen.

Einer unserer Ritter wurde von Mad Dogs getötet, aber unsere Party zieht unbeeindruckt weiter. Wir wollen Vergeltung, Mangar!



Die Sewers, 1. Level: Die Treppe liegt in ewiger Dunkelheit

Im Nordwesten des Kellers führen Stufen in die Tiefe. Unser Magician brachte mit dem Zauberspruch "Scry Site" die Wände zum Sprechen, die uns unsere Position im Labyrinth verrieten. Hier werden wir rasten und uns auf den Abstieg vorbereiten.

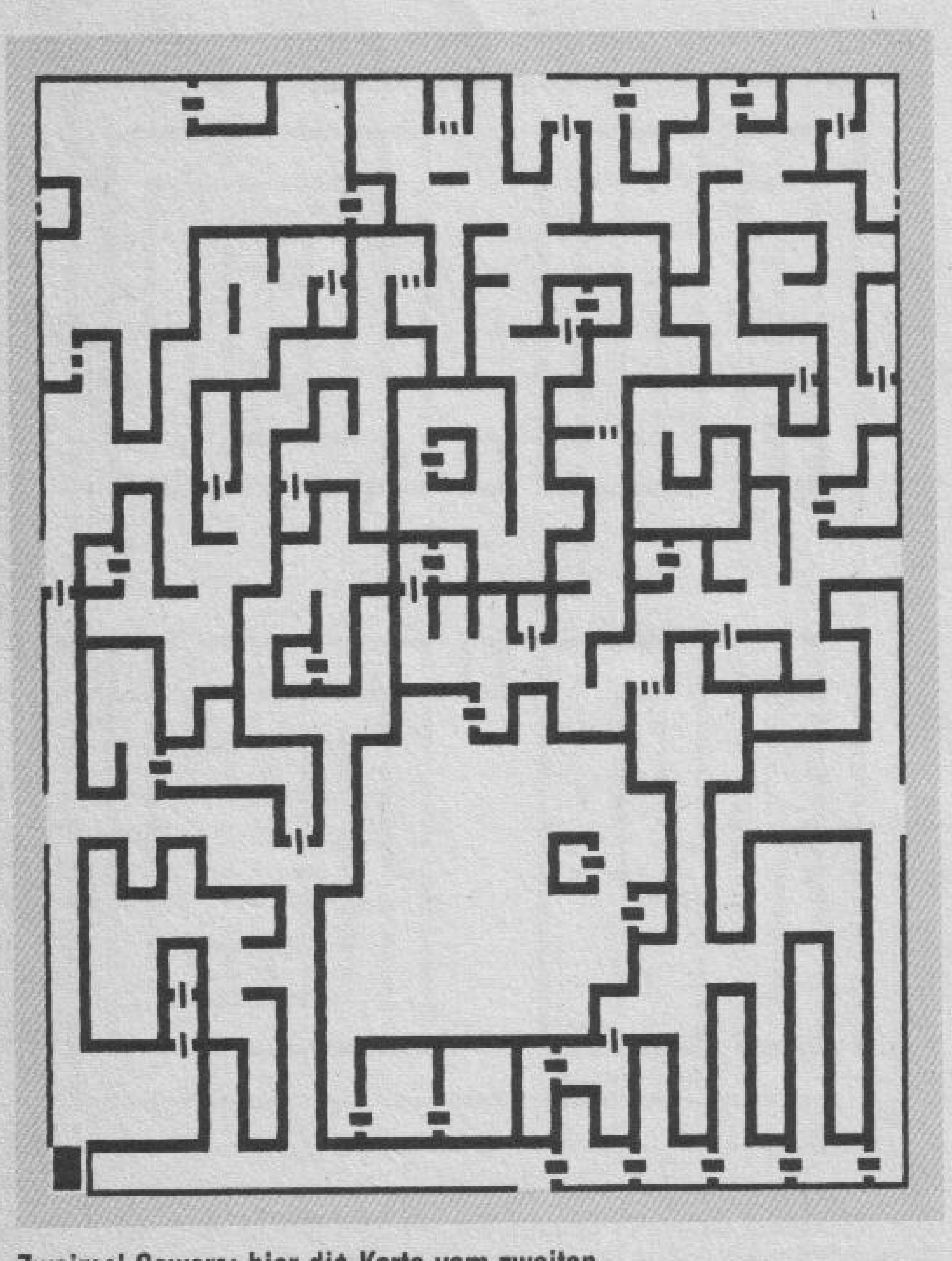
The Sewers

Wir befinden uns jetzt in der stinkenden Kanalisation (Sewer) und die Bestien, die uns hier angreifen, sind zu zahlreich, um alle beschrieben zu werden. Hier unten gelangten wir zu großen Reichtümern. Bei unseren Wanderungen entdeckten wir auch merkwürdige Inschriften an den Wänden dieses faulen Lochs. Ich werde sie sorgfältig in meinem Tagebuch notieren. Vielleicht werden sie später einmal für uns von Bedeutung sein.

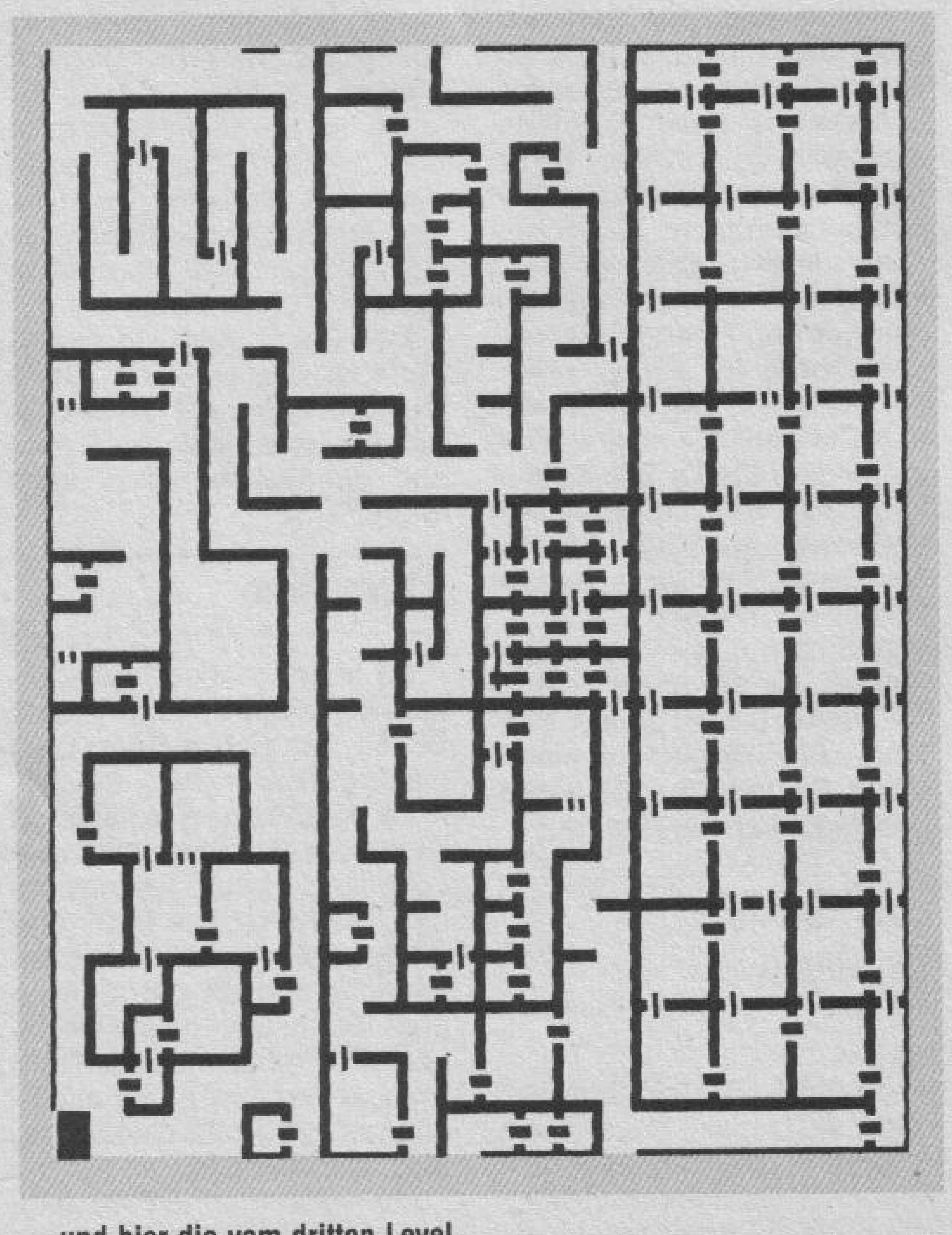
"Pass the light at night" – "Passiere das Licht bei Nacht": ein merkwürdiger Vers.

"IRKM DESMET DAEM": Ich bin kein Gelehrter, aber mir sind Wörter und Buchstaben nicht fremd. Hier kann ich aber keinen Sinn erkennen.

"Golems are made of stone" – "Golems sind aus Stein": Gut zu wissen. Wir fürchteten schon, einem Golem zu begegnen, der aus Pudding besteht.



Zweimal Sewers: hier die Karte vom zweiten ...



... und hier die vom dritten Level

Diese Kanalisation narrt uns mit Sorceror-Tricks. Wir wurden an andere Stellen teleportiert und verloren vorübergehend die Orientierung. Wir können nur von Glück reden, daß wir einen Sorceror bei uns haben, der uns immer unseren genauen Standpunkt mitteilen kann.

Wir haben unseren Weg durch teuflische Dunkelheit gefunden, die keine Flamme und kein Zauberspruch aufhellen kann. In der Mitte dieser ewigen Dunkelheit ist eine Treppe, die weiter nach unten führt.

Sewers, 2. Level

Raffinierte, tödliche Fallen haben das Leben von zwei unserer Paladins auf dem Gewissen. Wir wurden ständig angegriffen, seit wir diese widerliche Grube betreten haben und auf verschiedenste Weise verletzt. Corfid, unser Barde, kreuzte den Weg eines Lichtstrahls, der seine Hände und eine Seite seines Körpers verbrannte. Ich fühle mich dafür verantwortlich, denn jetzt erst wird mir die Bedeutung der Inschrift "Pass the light at night" klar. Wir warteten, bis die Sonne unterging und der Lichtstrahl verschwand. Nun konnten wir unseren Weg unbeschädigt fortsetzen.

Hier kann man zwei an die Wände gekritzelte Botschaften lesen:

"Heed not what is beyond understanding" - "Beachte nicht, was jenseits des Verstandes ist".

"Thor ist the greatest son of Odin" - "Thor ist der größte Sohn Odins".

Wir trafen auf einen steinernen Mund, der aus einer Mauer herauswuchs. Er sprach zu uns: "Know this, that a man called Tarjan, thought by many to insane, had through wizardry power proclaimed himself a god. His image is locked in stone until made whole again." - "Wisse, daß ein Mann namens Tarjan, der von vielen für verrückt gehalten wurde, sich durch Zauberkräfte selber zum Gott erklärte. Sein Ebenbild ist in Stein eingesperrt, bis er wieder zum Ganzen wird."

Sewers, 3. Level

Die einzige Möglichkeit, einen weiteren Level hinabzusteigen, ist die Benutzung eines Portals. Der Magician bringt unsere Party mit einem "Levitate"-Zauberspruch sicher nach unten.

Noch mehr Inschriften:

"The hand of time writes and cannot erase" - "Die Hand der Zeit schreibt und kann nicht löschen".

"Seek the snare from behind the scenes" - "Suche die Schlinge, die hinter dem Schauplatz liegt."

Es gibt hier einen bösen Platz in der Mitte der östlichen Wand, den wir meiden müssen wie die Pest. Ghaklah, unser Magician, bemerkte es, während er meditierte und bewies damit erneut seine Nützlichkeit.

Wir trafen auf eine lange Treppe, die weit nach oben führte, aber Kämpfe und Betrügereien haben uns zu sehr zugesetzt, um weiterzugehen. Wir werden nun an das Tageslicht von Skarea Brae zurückkehren. *al*

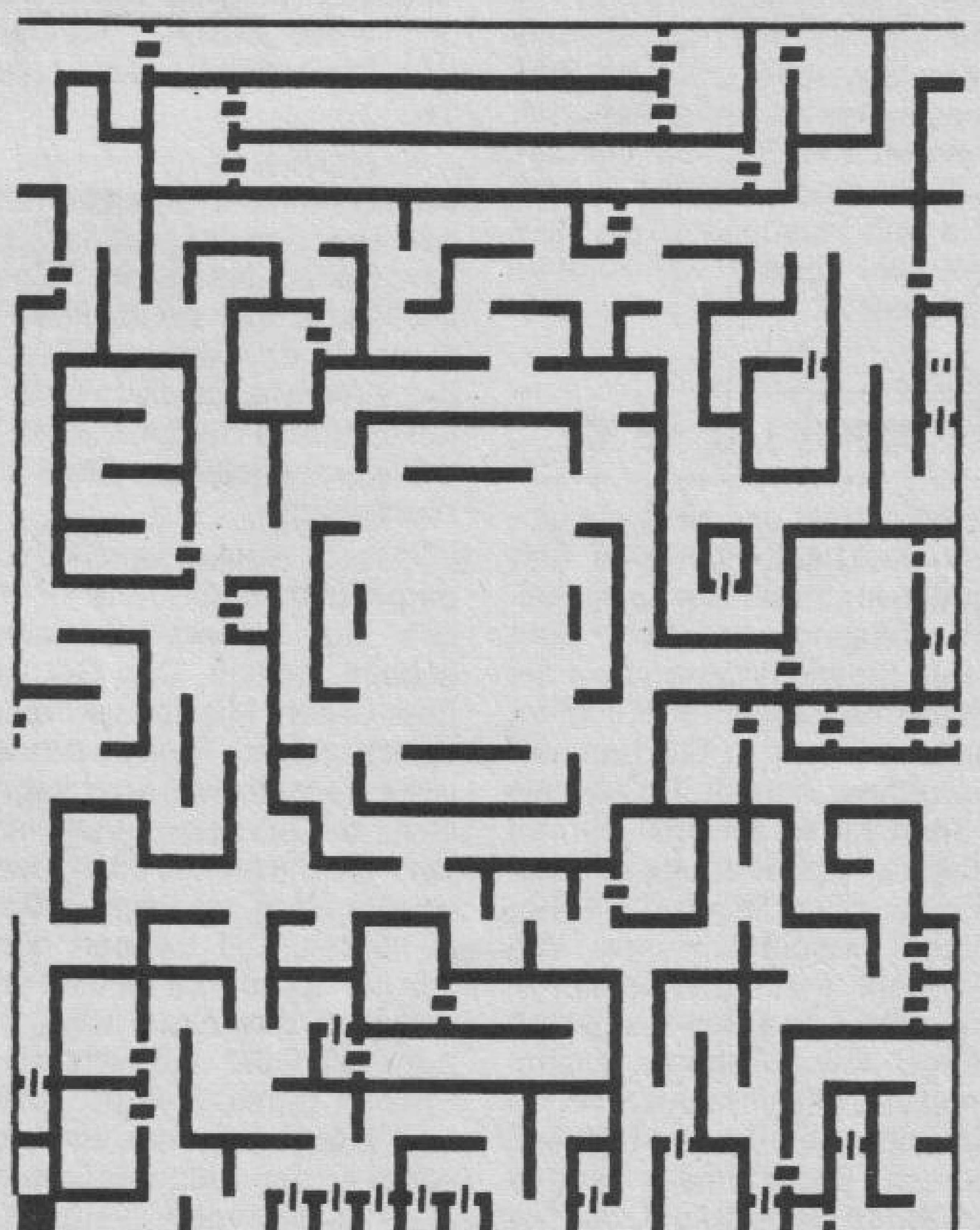
Skara Brae

Wir entkamen aus den Sewers an die frische Luft, aber leider war es mitten in der Nacht. Die Priester im Tempel verlangen bestimmte Summen, um die Wunden unserer Verletzten zu heilen. Die Kerle scheren sich nicht darum, daß wir unsere Haut für sie und die ganze Stadt riskieren. Ich bin aber dankbar, daß die Tore des Tempels sogar bei Nacht für uns offen sind. Beim Review Board und Garth's Laden öffnet sich nachts keine Tür, egal wie sehr wir fluchten und an die Tür hämmerten.

Es dämmerte, als Garth und das Review Board öffneten. Wir stellten mit Freuden fest, daß Roscoes Magie-Laden immer noch in der Ecke bei Grey Knife und Serpent Street liegt, nordwestlich des Gran Plaz.

Mein Freund Pellis sagte mir, daß es eine weise Entscheidung war, die Sewers zu verlassen. Die Stufen, die wir dort entdeckten, hätten uns ins Verderben geführt, denn sie sind ein geheimer Eingang zu Mangars Reich. Pellis hat diese Information aus einem Günstling Mangars gepreßt, den er gefangenhält. Ich hoffe, daß die Götter Pellis dies vergeben.

Einige Straßen Skara Braes liegen unter einem merkwürdigen Zauber. Wir reisten auf der Sinister Street südwärts, um ein Tor der Stadt zu erforschen und wanderten endlos an stillen Häusern vorbei; eine unheimliche Lautlosigkeit, in der keine menschliche Stimme zu hören war und kein Vogel sang. Wir kehrten hastig zu unserer Unterkunft zurück und bereiteten uns auf die nächste Aufgaben vor: den Besuch des Tempels des verrückten Gottes.



The Temple Of The Mad God

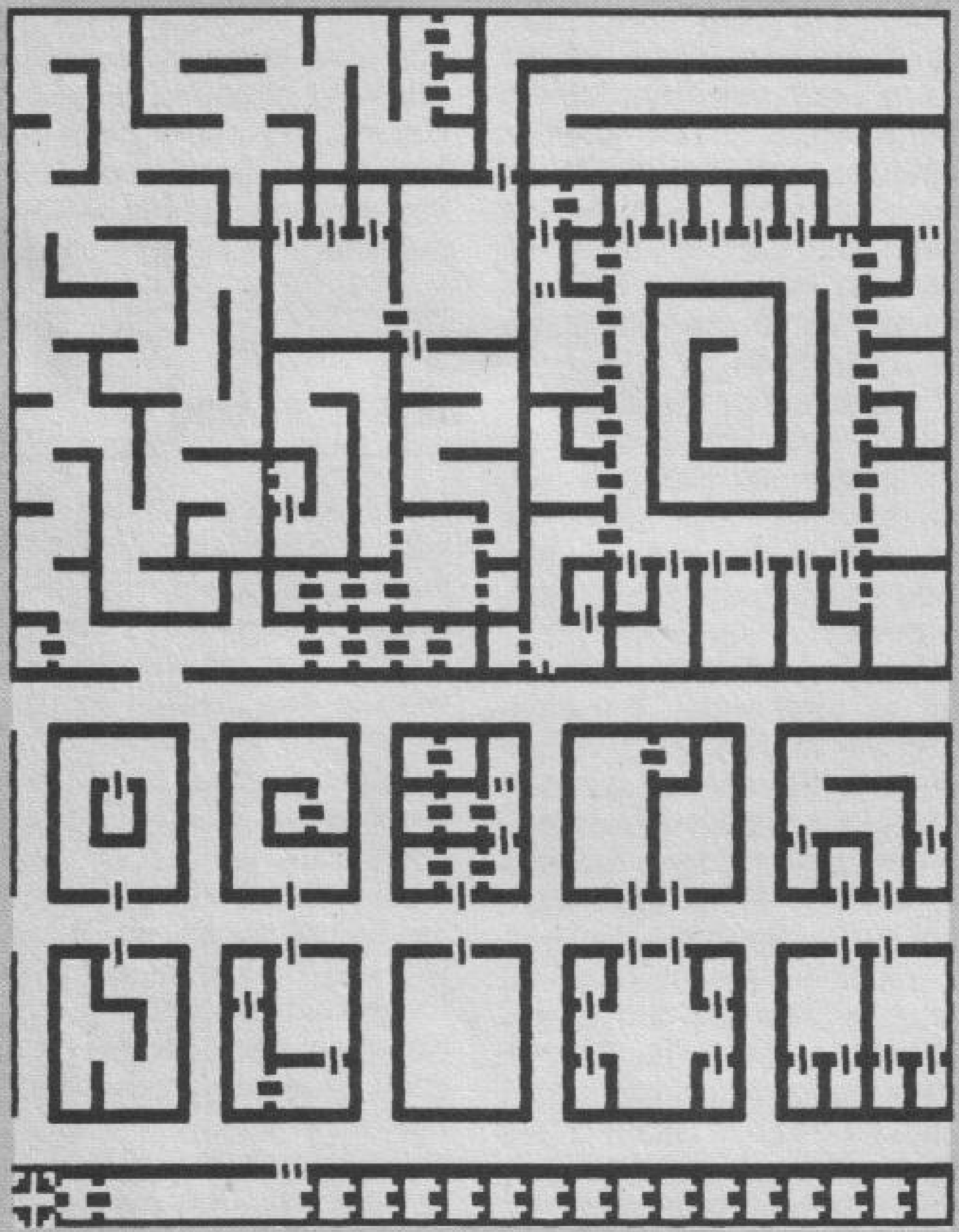
Der Tempel des Mad God

Wir verschwendeten wertvolle Zeit mit vergeblichen Versuchen, in den Tempel einzudringen. Erst dann erkannte ich, daß uns ein wichtiger Hinweis in den Sewers gegeben wurde: die Nachricht der körperlosen Lippen! Sobald ich den Namen Tarjan ausgesprochen hatte, werden wir eingelassen. Dunkle und gewundene Tunnel liegen vor uns wie ein Labyrinth von steinernen Eingeweiden und menschliche Knochen ragen aus der gehärteten Erde wie schauderhafte blasse Finger. Ich wünsche mich auf mein Schloß in Hamelon zurück. Doch wir gehen weiter.

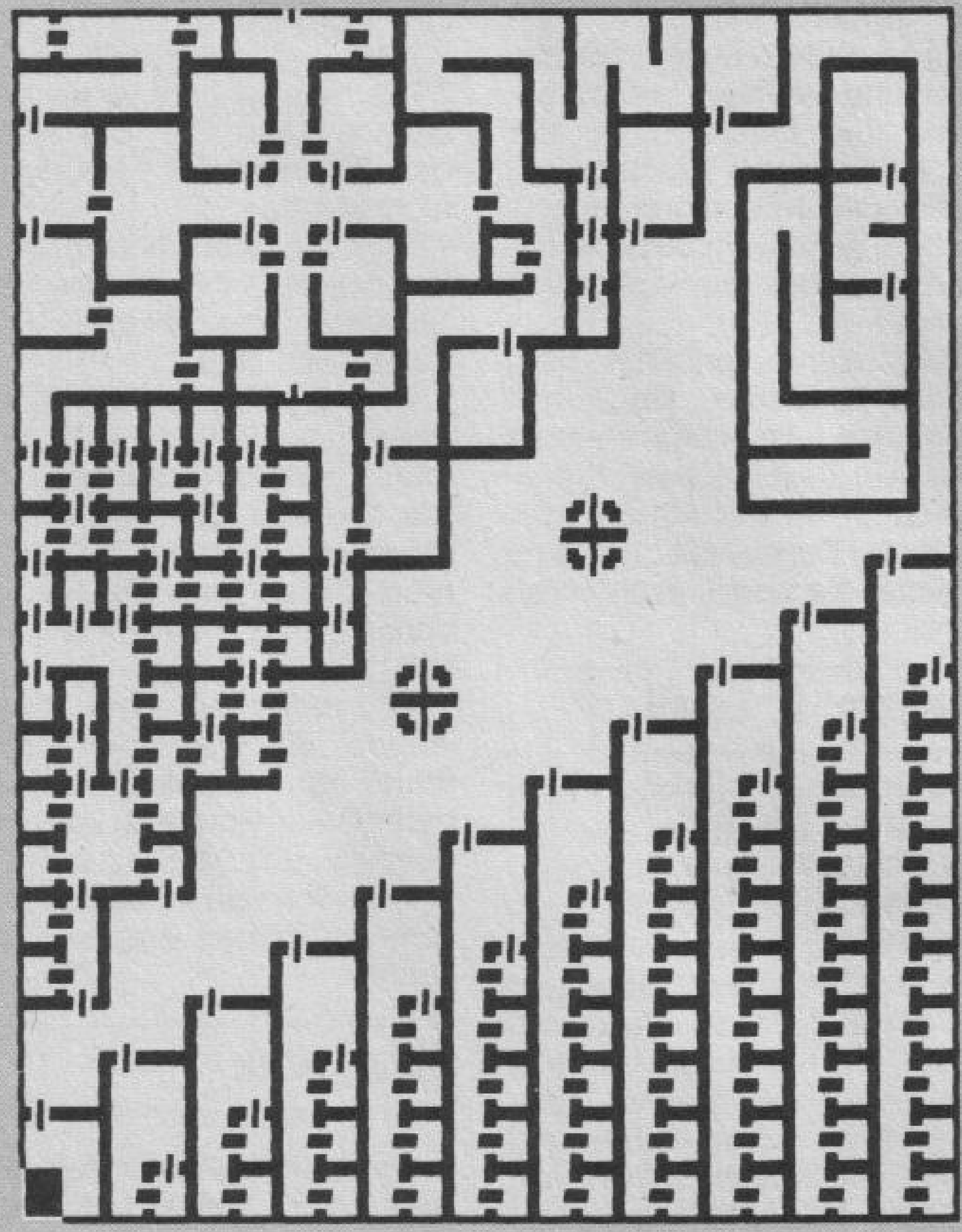
Nacht und Tag verschmelzen ineinander. Wir kämpfen ständig gegen zahllose teuflische Horden, untote Kreaturen, die von den Tiefen der Hölle ausgespien wurden. Die Waffen fallen aus unseren zittrigen Händen, die Schreie unserer erschlagenen Kameraden dringen an unsere Ohren, bis wir, die Überlebenden, es nicht mehr ertragen können.

Und nun sehe ich eine Nachricht, die mit Blut an die Wand gekritzelt wurde: "The ancient witch King yet lives" - "Der alte Hexer-König lebt noch". Warten noch größere Schrecken auf uns? In die Wand geätzt finden wir folgende Inschrift: "Fifteen doors east and thou art there, On souls they feast in the Dark One's lair" - "15 Türen nach Osten und du bist da, sie laben sich an Seelen im Nest des Dunklen". Die Hoffnung verläßt uns wie Blut eine Wunde, die nicht heilt.

Wir haben eine Treppe gefunden, die nach unten führt. Drei unserer Männer rissen in Panik aus, Furcht überwältigte ihre Sinne. Acht bleiben übrig – ich, Corfid der Barde, Ghaklah der Magician, Isli der Paladin, Soriac der Archmage und drei Warriors. Wir schreiten weiter voran, nicht wegen unseres Mutes, sondern weil wir uns fürchten, daß wir nicht überleben, wenn wir denselben Weg zurück nehmen.



Catacombs, Level Two



Catacombs, Level Three

Catacombs, 2. Level

Wir kriechen vorwärts, werden bei fast jeder Bewegung angegriffen und erleiden viele Verletzungen durch Sorceror-Tricks.

Hier gibt es Stellen, an denen die Magie stirbt – könnten wir nur Mangar in einer solchen Region bekämpfen! Eine Inschrift warnt uns vor dem Hohepriester Bashar Kavilor, aber das beeindruckt uns kaum. Wir sind wie in einem Rausch und die Blutlust hat uns gepackt. Komm, Priester Kavilor, wir erwarten dich!

Der Hohepriester erwies sich als mächtiger Gegner und einer unserer Warriors ist jetzt tot. Wir fertigten den Drachen ab, der Bashar Kavilors Schatz bewachte und, obwohl uns solcher Glitzerkram nicht viel bedeutet, plünderten ihn aus.

Eine körperlose Stimme seufzte diese Worte: "To the tower fly, a mad one die, once lost the eye" – "Fliege zum Turm, ein Verrückter muß sterben, der einst sein Auge verlor". Der Verlust eines Auges (oder beider) würde an diesem schrecklichen Ort eine Gnade sein! Ghaklah hat eine Stelle voller Gefahren entdeckt, an der man festgehalten wird und keine Chance hat, zu entkommen. Sie ist im äußersten Südwesten dieses Grabmals. Wir werden die Gegend meiden. Wir gehen die Treppe hinunter, die sich im südöstlichen Quadranten dieser Katakomben befindet.

Catacombs, 3. Level

Wir haben uns an die Legionen der Untoten gewöhnt, und gegen sie zu kämpfen birgt keine besonderen Schrecken mehr für uns. Während wir die nördliche Mauer erforschten, stolperten wir in die Kammer von König Aildrek. Es war, als hätten wir es erwartet, ihn zu treffen, nachdem uns von der Existenz des "alten Hexer-Königs" berichtet wurde. Von "Leben" kann aber keine Rede sein. Das Böse hielt seine längst toten Sehnen zusammen und mit grimmiger Freude schickten wir ihn zur Hölle. In seinen Besitztümern fanden wir einen Gegenstand, der wie ein Auge aussieht. Es muß das Auge sein, von dem uns im vorherigen Stockwerk berichtet wurde und es ist bestimmt sehr wichtig. Soriac wird das gute Stück für uns aufbewahren. Teleporter-Magie erlaubte uns, die verschlossene Kammer des Hexer-Königs zu verlassen.

Es gibt hier keine tieferen Levels. Wir mieden einen gewaltigen Drachen und entdeckten eine weitere Nachricht: "Seek the Mad God's stoney itself in Harkyn's domain" – "Suche das steinerne Ich des verrückten Gottes in Harkyns Reich". Wir werden jetzt zur Stadt zurückkehren.

Unsere Seelen werden von dem Gefühl des Sonnenlichts, das auf unsere Gesichter scheint, geheilt. Das Gerücht über unsere Mission verbreitete sich in Skara Brae so schnell wie ein Lauffeuer im trockenen Gras des Sommers. Viele wollen sich uns anschließen, doch unsere Party ist kaum größer geworden. Wir trennen nämlich die Spreu vom Weizen und schicken diejenigen weg, die nur nach Gold und nicht nach Freiheit dürsten. Auch Diebe und Meuchelmörder, die sich sogar an den Geldbörsen getöteter Kameraden vergreifen würden, nehmen wir nicht auf. Mir wurde geraten, mindestens einen Rogue aufzunehmen – er wird nützlich sein, um Fallen zu entschärfen und Gefahren zu entdecken. Widerstrebend willige ich ein. Jemand wird ihn ständig im Auge behalten.

Unsere nächste Aufgabe wird das Eindringen in Harkyn's Castle sein, das im Nordwesten von Skara Brae liegt.

Harkyn's Castle

Wir schlugen eine Bresche in die Reihen der Verteidiger und betraten das Schloß von der östlichen Mauer aus. Die Wächter waren furchtbare Kämpfer, aber wir erwiesen uns als stärker.

Ein Jabberwock! Eine schreckliche Bestie – sicherlich die letzte ihrer Art. Wir umgehen ihre Behausung mit Sorgfalt und schreiten voran.

Anhand der Karten, die mir Ghaklah zeigte, bemerkte ich, daß alle Dungeons etwa dieselben Ausmaße haben. Wurde Skara Brae vielleicht einst auf den Ruinen eines alten Komplexes gebaut, der jetzt nur noch in den Erinnerungen der Menschen existiert?

Wir fanden ein Schwert, das aus einer Kristall-Substanz besteht. Die Nase des Rogue zuckte gierig, als wir das Schwert entdeckten. Ich traue diesem Mann nicht. Das Schwert wird unserem Paladin

Isli anvertraut. Sie wird es gut bewachen.

Wir bekämpften Golems und entdecken einen Thron, der ohne Zweifel der von Harkyn ist. Wir wurden gefragt, ob ein Mitglied unserer Party auf diesem Thron sitzen will und bevor ich Corfin stoppen konnte, sprang er – ungeduldig wie Barden nun einmal sind – auf den Thron. Wir warteten entsetzt darauf, daß er in eine warzengesichtige, schleimige Kreatur verwandelt wurde. Doch statt dessen öffnete sich eine Geheimtür und enthüllte einen Gang.

Wir kämpften gegen sechs Männer, die in grüne Roben gekleidet waren. Wir werden ihre Roben an uns nehmen, da es den Anschein hat, als seien sie von besonderem Wert. Wir mußten nicht lange warten, um diesen Wert zu entdecken. Viele Guards gingen an uns arglos vorbei, denn sie trugen dieselben grünen Roben wie wir und hielten uns für Artgenossen.

Wir entdecken hier eine verschwenderische Illusion. Die Stufen am nördlichen Teil der Westwand scheinen nach unten zu führen, aber in Wirklichkeit gehen sie nach oben. Nachdem wir uns der lästigen Roben entledigt haben, gehen wir hinauf.

Harkyn's Castle, 2. Level

Wir trafen auf einen weiteren körperlosen Mund, der unfertigen Vers stammelte. Nachdem unser Magician das Wort schrie, das den Reim vervollständigte, erschien ein Ybarra-Schild, ein wahrlich mächtiger Schutz. Wir beeilen uns, solange die Götter uns noch zulächeln.

Ein alter Mann stellte uns dieses Rätsel: "Once man alive, now living death, it drinketh blood, and stealeth breath" – "Einst lebendiger Mensch, nun lebender Toter, er trinkt Blut und heimlich Atem". Soriac wußte die Antwort und flüsterte mit blutlosem Gesicht "Vampire". Wir durften passieren.

Harkyn's Castle, 3. Level

Wir wurden zu einem Raum teleportiert, in dem wir ein flaches Quadrat aus Silber finden. Ein merkwürdiger Gegenstand, den wir mit uns nehmen. Ein Portal im Nordwesten wird uns in die obersten Räume bringen.

Wir trafen auf einen alten Narren, der uns den Weg versperrte, bis wir ihm den Namen der Taverne in der Archer Street sagten. Die Antwort, Skull Tavern schien einige Mitglieder unserer Party zu beunruhigen. Hier sind überall Teleporter-Fallen.

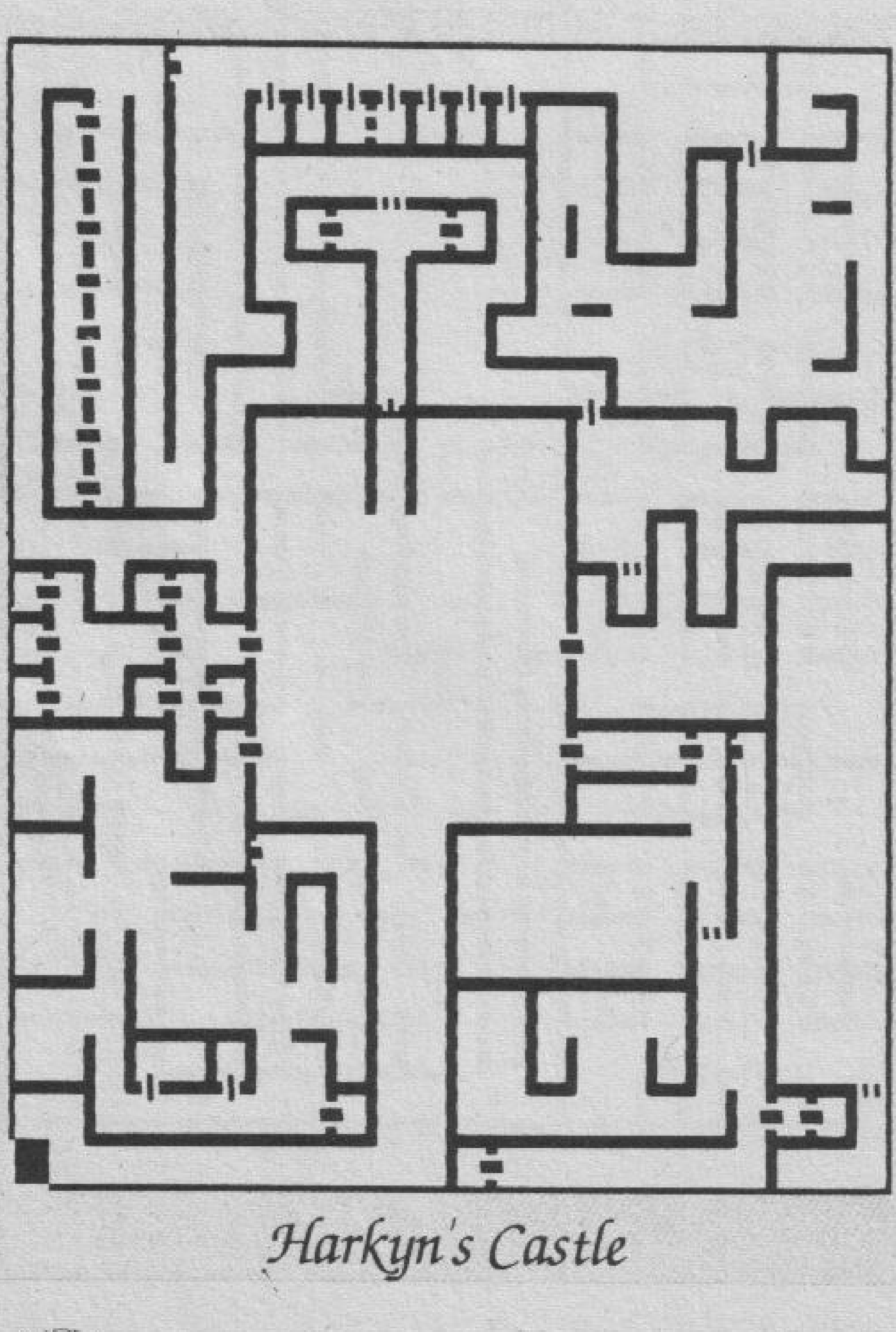
Erneut werden wir bis zu den Grenzen unserer Fähigkeiten gefordert und entkommen nicht unversehrt. Die Berseker! Sie greifen in einem endlos scheinenden Strom an; sie besiegen zu wollen, mutet an wie ein Versuch, die Flut mit einem bodenlosen Eimer aufzuhalten. Zu spät finden wir heraus, daß die grünen Roben, die wir kürzlich abstreiften, uns vor diesem Angriff bewahrt hätten. Zuletzt stolpern wir erschöpft über Hunderte von Leichen. Vier unserer Krieger liegen erschlagen unter Baron Harkyn's toten Legionen.

Als wir eine alte Statue erreichten, erhob sich das Auge, das wir einst mitgenommen hatten, aus Soriacs Beutel und plötzlich erwachte die Statue zum Leben! Wir kämpften um unsere Leben und besiegten schließlich das Biest. Der Archmage sagte uns, daß dieser schreckliche Feind Tarjan war, der mad god. Nachdem wir ihn besiegten, wurde unsere Party in Kylearan's Tower teleportiert.

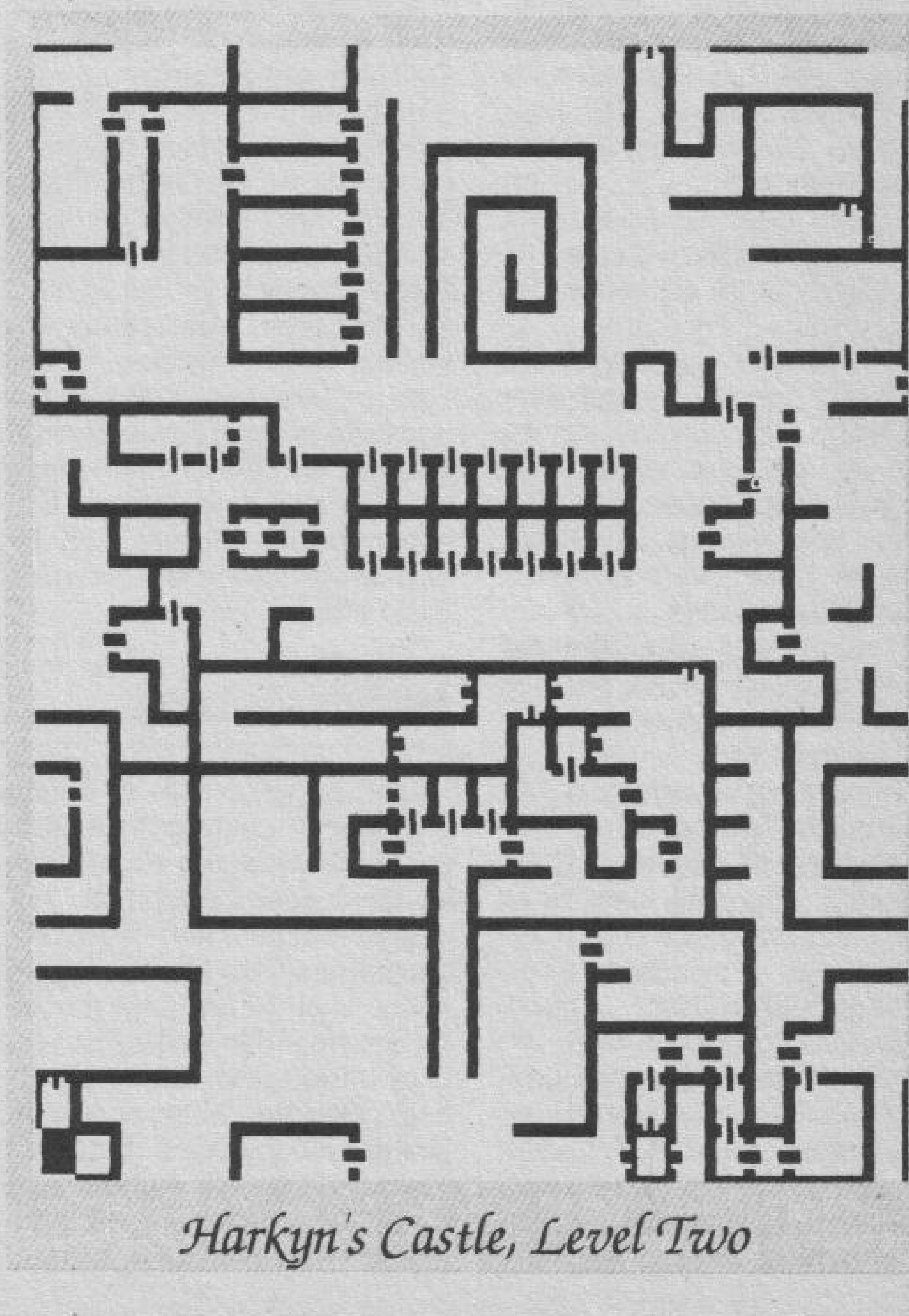
Der verrückte Tarjan, unsere gefallenen Kameraden und die gesamte Umgebung sind verschwunden. Wir werden den Tower betreten und nach einer Erklärung verlangen, warum wir hierher geschafft wurden. Soriac erzählte uns von einem Ritual, das man ausführen muß, um in den Tower zu gelangen. Wir machten einen Schritt nach Westen und einen Schritt nach Süden. Nur so konnten wir den Tower betreten.

Wir entdeckten zwei Botschaften: "Made of earth, without soul, as living statue, he is whole" ("Aus Erde gemacht, ohne Seele, als lebende Statue wird er zum Ganzen") und "As a guardian he must walk, the first part of his name means rock" ("Als Wächter muß er gehen, der erste Teil seines Namens bedeutet Felsen").

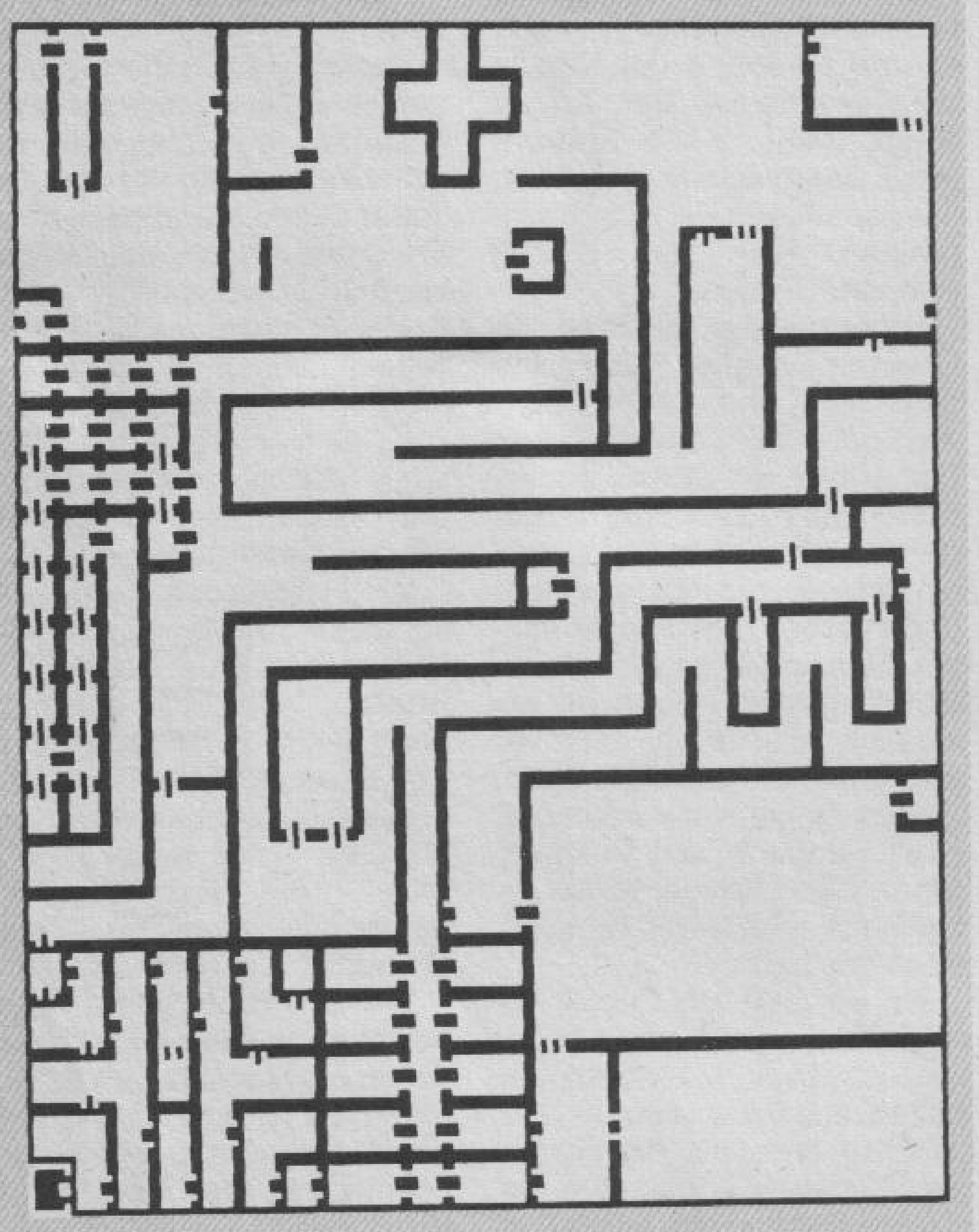
Wir erinnerten uns an eine Nachricht in den Sewers, als wir an ein Magic Mouth herantraten. Es forderte uns heraus, dieses Rätsel zu beantworten: "Name the one of cold, foretold, twofold" ("Benenne denjenigen aus Kälte, der vorher zweifach genannt wurde"). Die Antwort fiel uns leicht: "Stone Golem". Wir wurden in eine finstere Gegend von enor-



Harkyn's Castle



Harkyn's Castle, Level Two



Harkyn's Castle, Level Three

mer Größe teleportiert, wo wir über ein zweites Magic Mouth stolperten. "Name the endless byway" ("Nenne den endlosen Schleichweg") verlangte es von uns. Ich erschauderte und antwortete: "Sinister Street". Obwohl die Antwort korrekt war, schien es, als ob sie keine Wirkung hätte. Erst später entdeckten wir eine Tür, die vorher nicht zu sehen gewesen war.

Wir fanden ein silbernes Dreieck (Triangle), das mit dem silbernen Würfel verwandt zu sein scheint, das wir in Harkyn's Castle fanden. Ich gab beide dem Rogue. Vielleicht wird er unser Vertrauen mit Treue beantworten. Vielleicht aber auch nicht – das Silber hat einen gewissen Wert und ich bin mir sicher, daß er sich dessen bewußt ist.

Eine Inschrift warnt uns vor einem Stachel am Ende des Schlangenschwanzes. Ghaklah sagt uns, daß sich diese Botschaft auf einen Raum bezieht, der am Ende eines schlangenähnlichen Labyrinths von Korridoren liegt. Wir werden diese Gegend meiden.

Im Kampf erschlugen wir einen Golem aus Kristall. Es sah zunächst schlecht für uns aus, bis unser Paladin Isli mit seinem Crystal Sword zuschlug. Nach ein paar Hieben verwandelte sich der Golem in klimpernde Scherben.

Wir stolperten in drei identisch aussehende Räume, die Türen in alle Himmelsrichtungen hatten. Einer von ihnen führte in einen kleinen Durchgang. Als wir ihn erforschten, wurden wir teleportiert und standen plötzlich vor dem Wizard Kylearan. Wir waren zum Kampf bereit, aber seine Absichten waren friedlich. Er billigte unsere Mission und bot uns Hilfe in Form eines Schlüssels aus schimmerndem Onyx an. Ein wahrlich nobles Geschenk; kein anderer Schlüssel könnte die Tür zu Mangar's Turm öffnen!

Mangar, 1. Level

Und nun auf zum endgültigen Test. Wir sind geheilt, ausgeruht und unsere Kampfstärke ist wieder beachtlich. Wir sind bereit, den gemeinen Zauberer in seinem Nest aufzusuchen. Mich beunruhigt nur eine Sache – der Rogue ist verschwunden und hat die silbernen Figuren mitgenommen. Unsere Suche nach ihm blieb ohne Erfolg. Wir haben jetzt keine Zeit mehr und machen uns auf den Weg zum Turm.

Wir betraten Mangar's Reich mit dem Onyx-Schlüssel über die Treppe, die im dritten Level der Sewers nach oben führt. Hier treffen wir auf Horden von Kreaturen, die ihren Meister vor Eindringlingen beschützen wollen. Hier gibt es auch Tricks und Illusionen, aber das haben wir von einem Zauberer erwartet. Wir riechen seinen üblen Gestank und seine Nähe verleiht uns Flügel.

Ein Magic Mouth belehrte uns über den Wert der Ausdauer. Soriac informierte mich, daß die Worte bedeuten, daß man eine Tür im Nordosten öffnen muß, um in den nächsten Level teleportiert zu werden.

Mangar, 2. Level

Ein Magic Mouth stellte uns dieses Rätsel: "Two shapes yours, and one's around, speak the shape, and final found" ("Zwei Formen sind dein, eine weitere ist rund, sprich die Form und du wirst sie finden"). Soriac gab schließlich die Antwort: →Circle" (Kreis). Er wurde mit einem flachen, silbernen Kreis belohnt, der zu den Silberfiguren paßte, die der verwünschte Rogue gestohlen hatte. Könnte es sein, daß diese Figuren sehr wichtig sind?

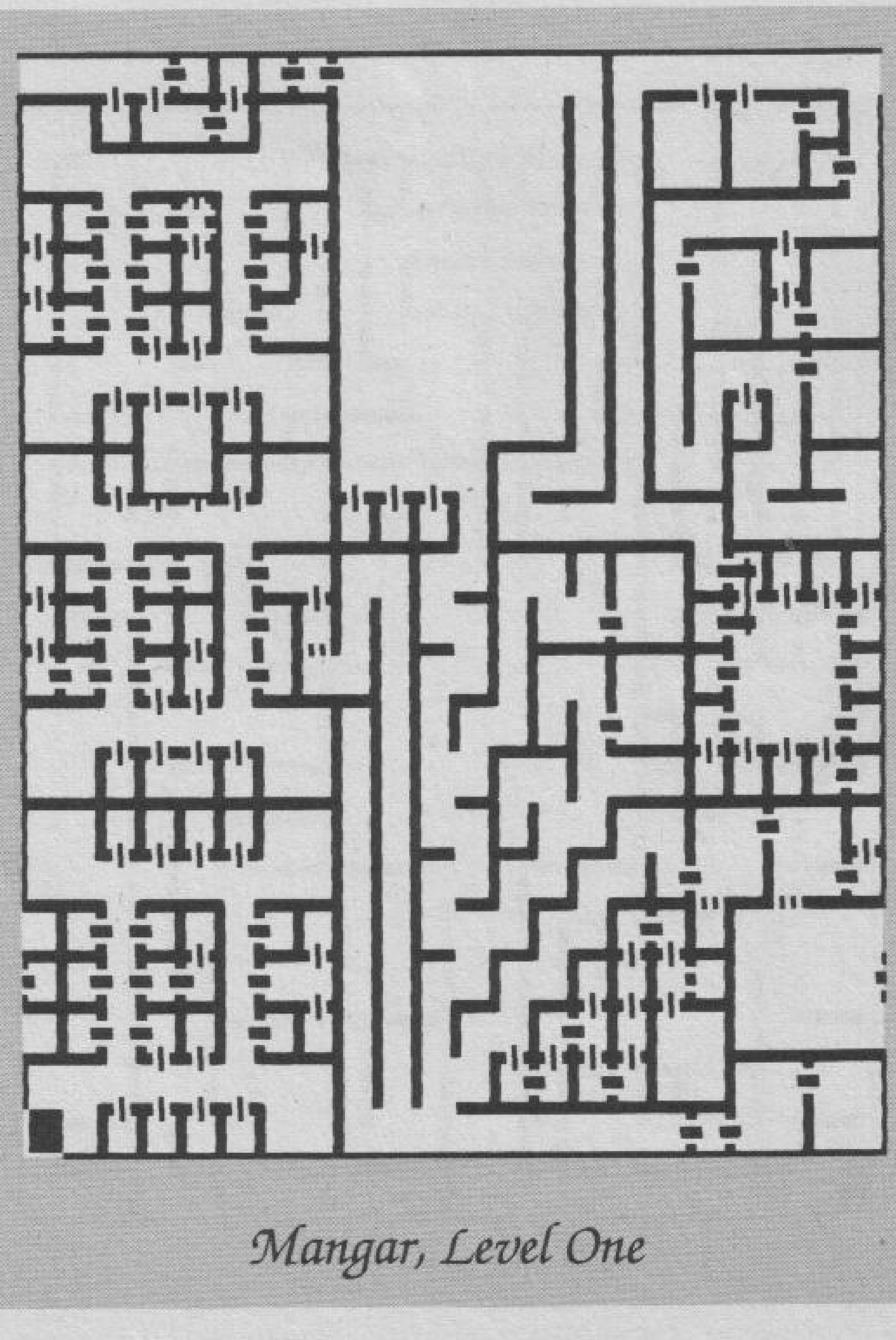


Bild: Electronic Arts

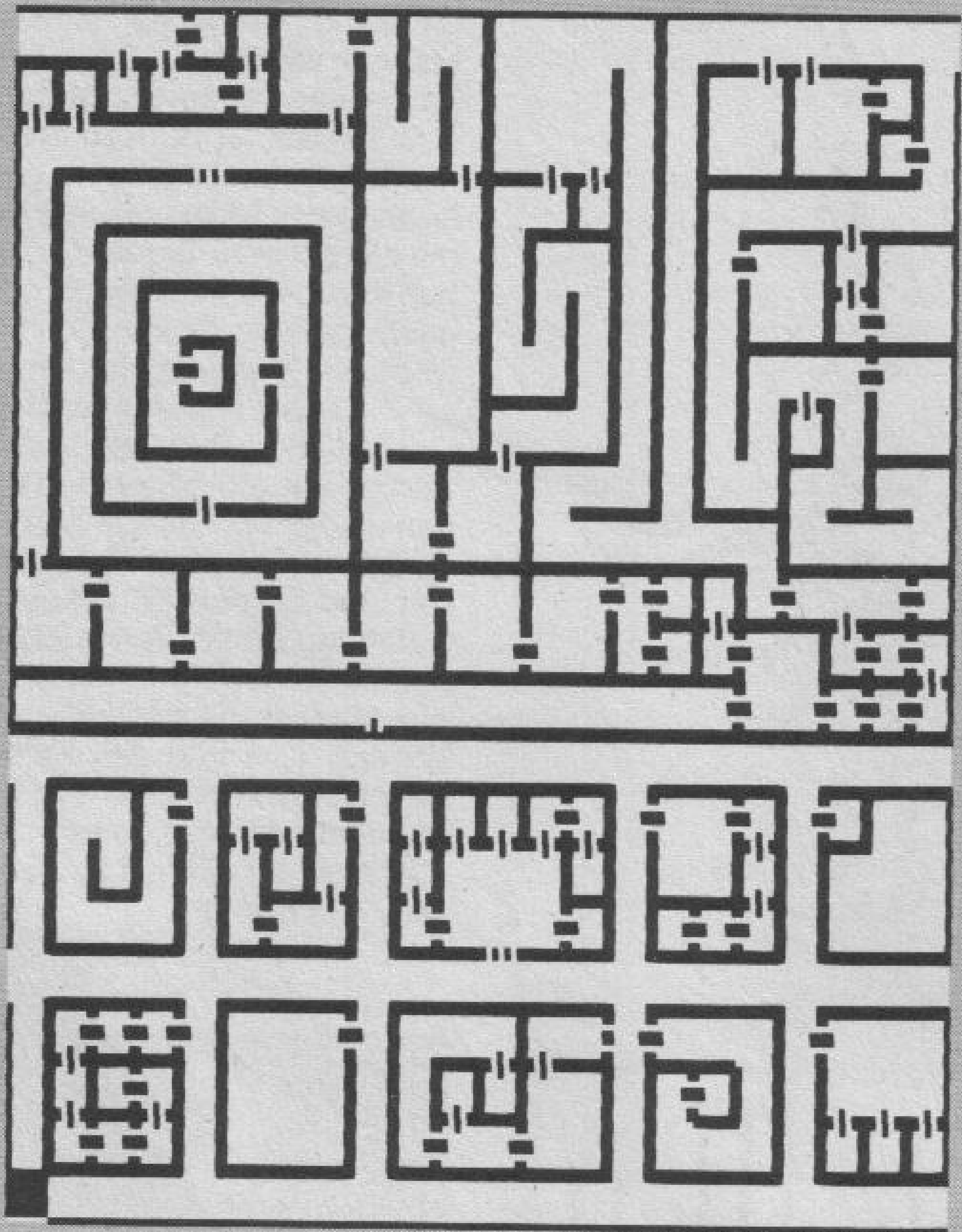
Möge der elende Rogue in der Hölle schmoren!

Die Dämonen, Vampire und Furien, die hier entfesselt sind, setzen der Party hart zu. Die Schätze sind von ungeheurem Wert. Wir nehmen sie sehr hastig mit, denn wir brauchen die Zeit für unsere eigentliche Aufgabe.

Wir werden ständig angegriffen und unsere Sinne schwinden dahin wie die An-

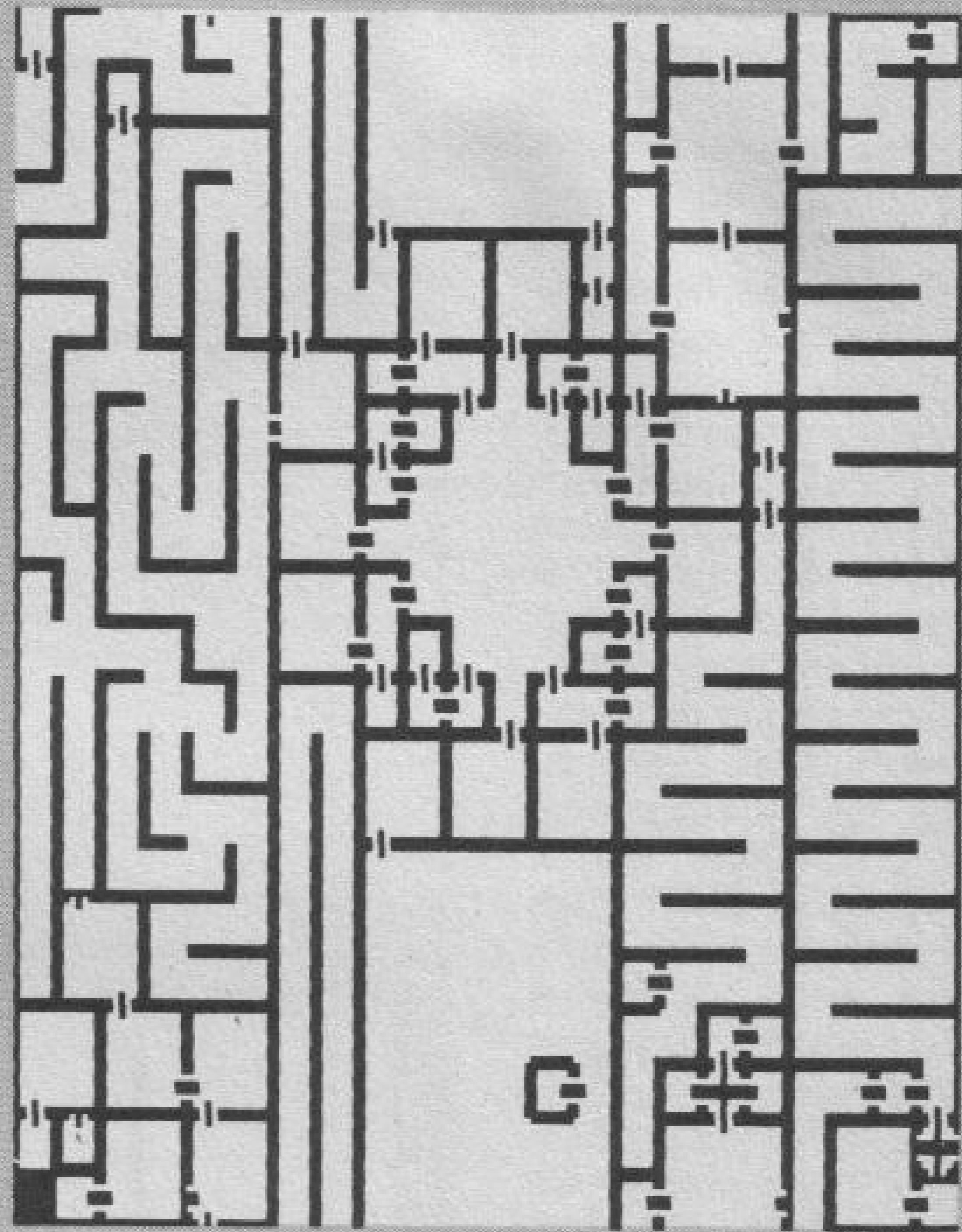


Mangar, Level One

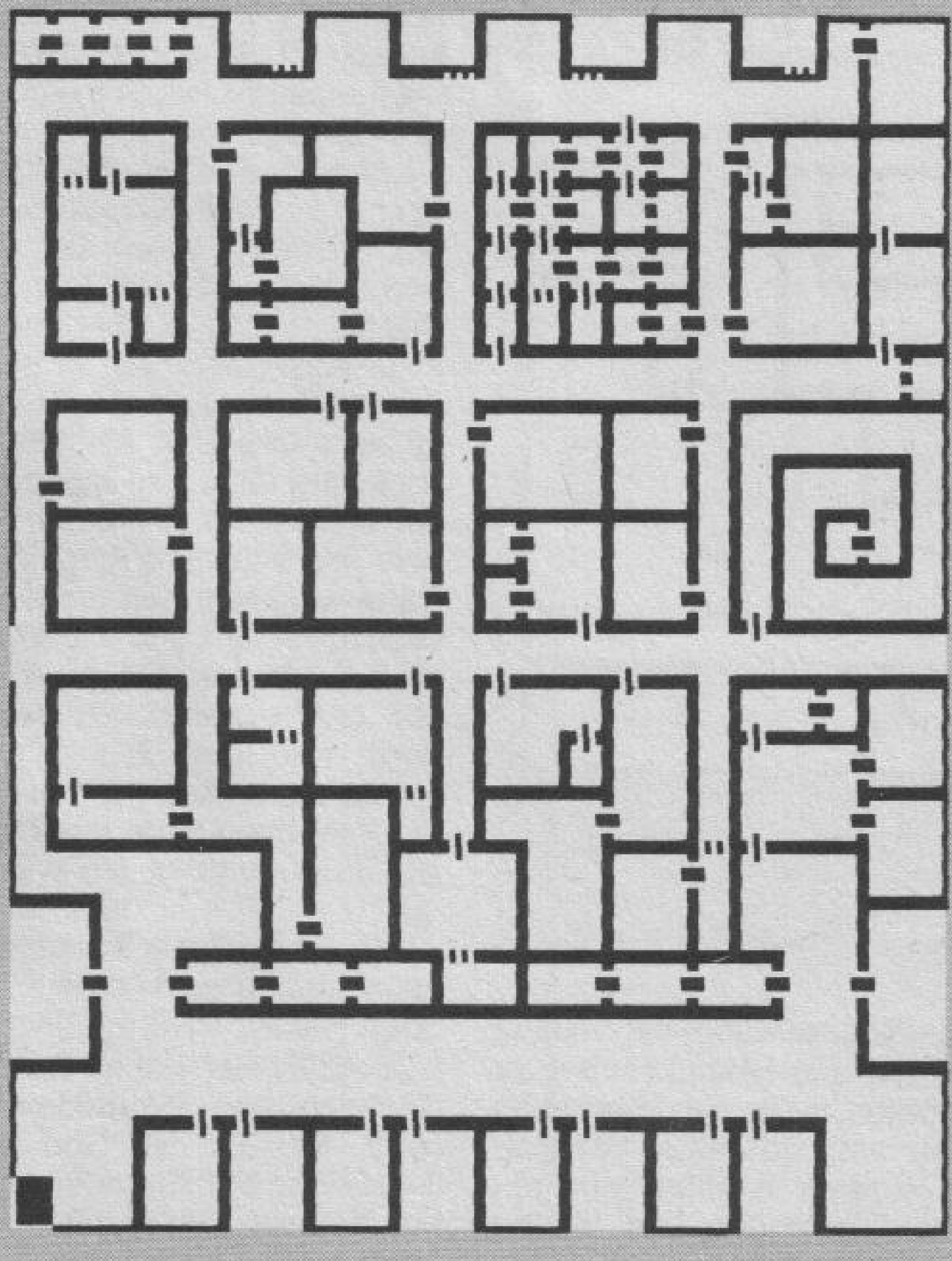


Mangar, Level Two

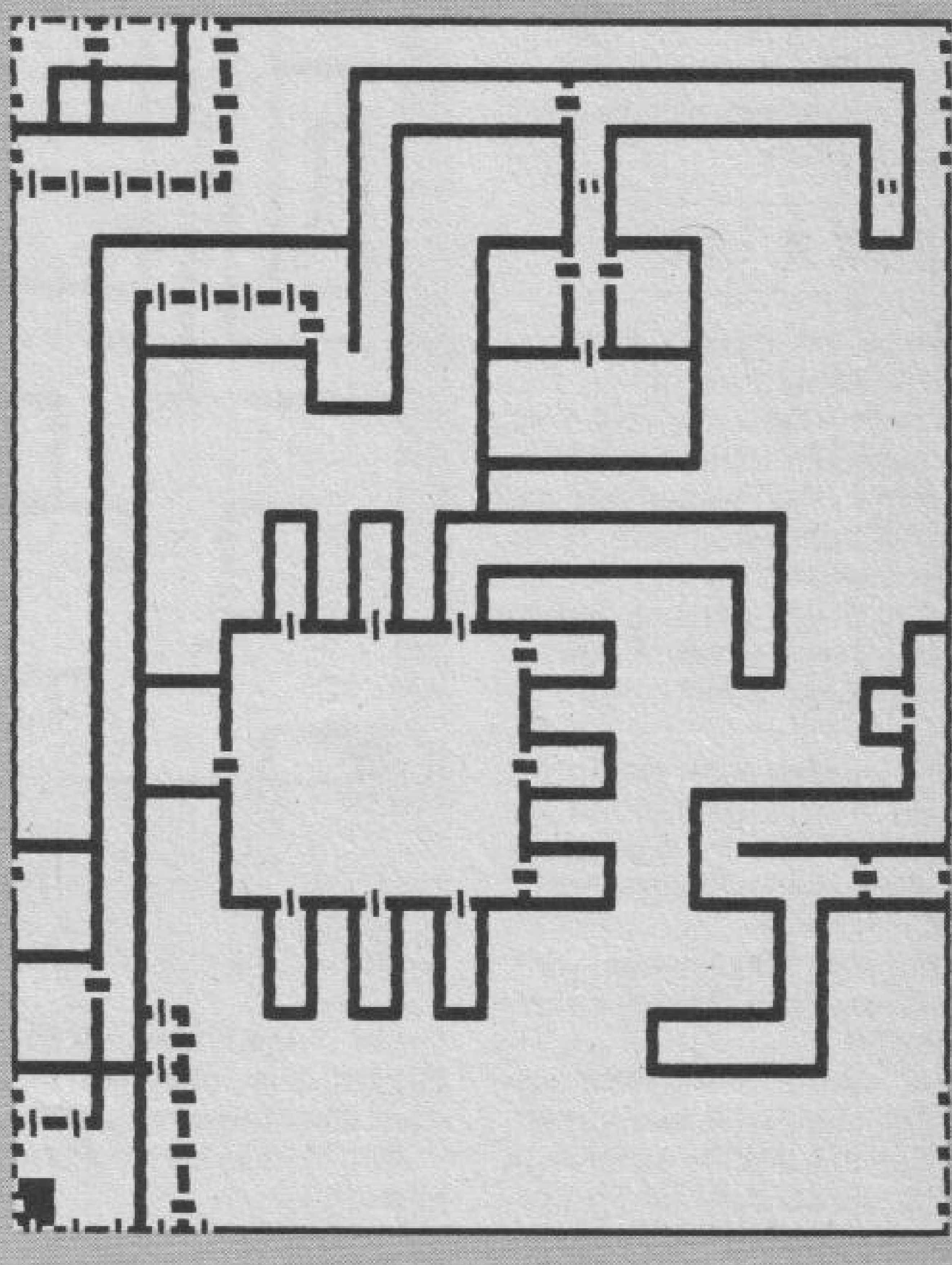
zahl unserer Kameraden. Mit eisernen Füßen schreiten wir voran. Nach langen Kämpfen kommen wir endlich weiter: Die Tür zum nächsten Level finden wir im südöstlichen Teil dieses Stockwerks. Mangar persönlich treffen wir auf der nächsten Seite, in der das letzte Kapital des Bard's-Tale-Tagebuchs aufgeschlagen wird.
hl



Kylearan's Tower



Mangar, Level Three



Mangar, Level Four

Mangar, 3. Level

Ein Mitglied nach dem anderen unserer Gruppe wird zur Beute von Mangars Kreaturen. Magic Mouths und körperlose Stimmen verfolgen uns auf Schritt und Tritt, ihre Nachrichten sind zu zahlreich, um sie alle aufzuzählen. Ich fürchte, daß dies das Ende unserer Mission bedeuten könnte: verdammt zu sein, für immer an diesem höllischen Ort herumzuwandern, bis der letzte von uns erschlagen ist.

Wir trafen auf einen Händler, der uns einen Schlüssel verkaufen wollte. Wir schüttelten uns zunächst vor Lachen, einen Kaufmann an einem solch ungewöhnlichen Ort zu treffen. Der alte Mann behauptete, daß uns der Schlüssel Zutritt zu den Toren von Kylearn und Mangar verschaffen würde. Wir zahlten den hohen Preis für den Schlüssel. In Zukunft müssen wir nicht die Sewers besuchen, um in Mangars Turm zu gelangen.

Soriac, der Weiseste unserer Weisen, beantwortete die Rätsel der Magic Mouths. Eine Antwort lautete "Lie with passion and be forever damned" ("Lüge mit Leidenschaft und sei für immer verflucht"). Das Magic Mouth lag im Südwesten dieser Etage, und nachdem wir die Antwort gaben, wurden Treppen nordwestlich vom Magic Mouth sichtbar. Wir stiegen hinauf.



Bild: Electronic Arts

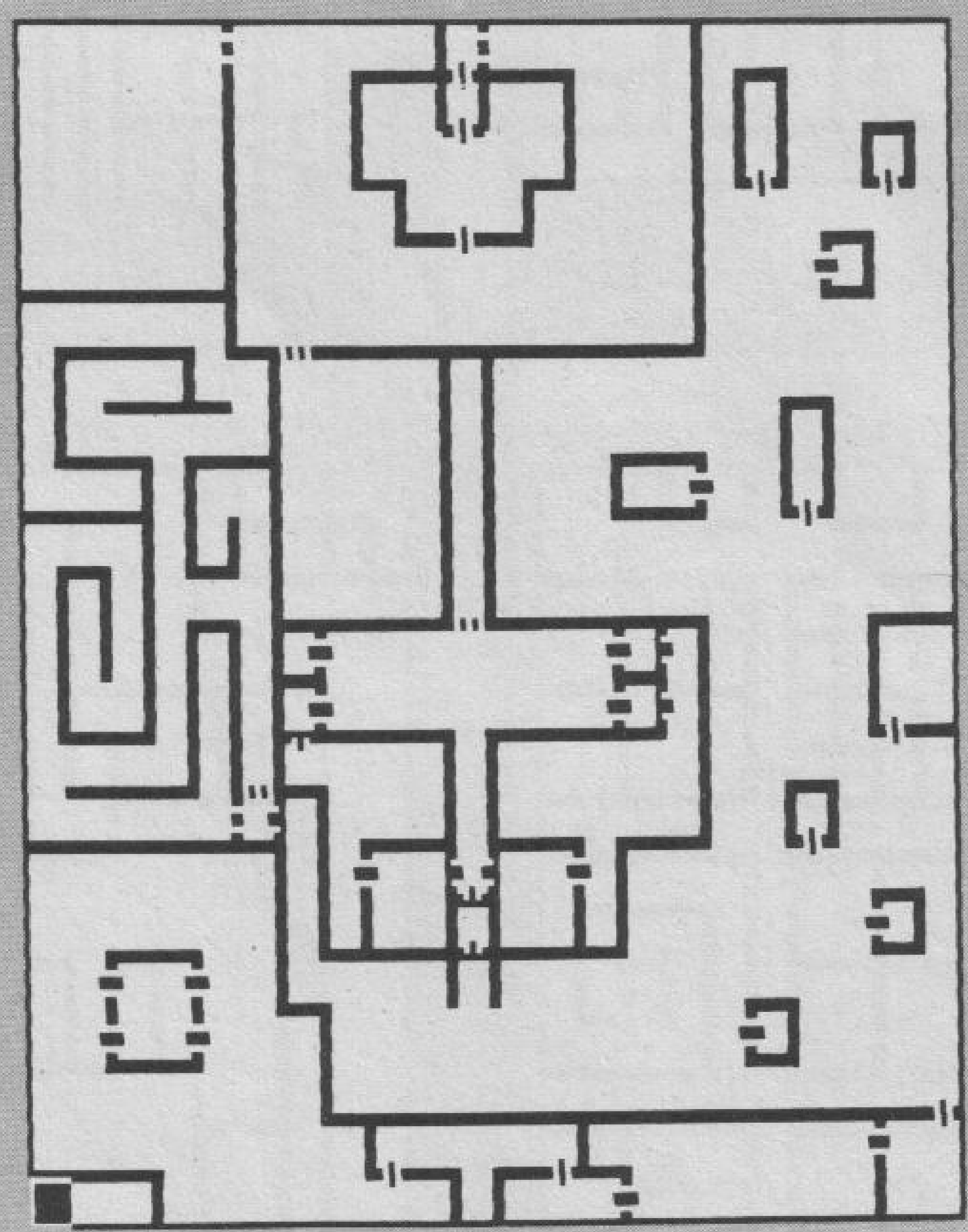
Mangar, 4. Level

Wir haben die Hölle betreten und die Schlachten mit der Dämonenbrut lassen unsere Seelen gefrieren. Grimmig kämpfen wir zu fünft weiter. Alle anderen Mitglieder unserer Party sind bereits tot. Mögen die Götter Erbarmen mit uns haben und uns eine Chance gewähren, um unsere Aufgabe zu lösen.

Wir wurden nach dem größten Sohn Odins gefragt und antworteten "Thor". Wir erhielten eine kleine Statue. Soriac sagt mir, daß sie uns später im Kampf sehr nützlich sein wird. Werden unsere Gebete beantwortet?

Wir werden in den Nordwesten dieses Levels teleportiert, wo sich alle Wände plötzlich in Türen verwandeln und umgekehrt! Wir gehen Richtung Westen und werden erneut teleportiert. Wir sehen hinter vielen Türen nach, bis wir das Portal im äußersten Südwesten dieser Etage finden. Es ist der Zugang zum obersten Stockwerk von Mangars Schloß.

Zum letzten Mal klettern wir hinauf.



Mangar, Level Five

Mangar, 5. Level

Zuletzt sind wir doch geschlagen worden. Die silbernen Figuren waren der Schlüssel, um die Hauptkammer zu betreten, in der sich Mangar an unserem Leid weidet. Wie Ratten sind wir in einem winzigen Raum gefangen und warten darauf, daß Mangars Schergen die Tür stürmen.

Soriac gibt uns den weisen Rat, daß wir dieses Tagebuch Pellis geben. Wir hoffen, daß er unsere Erfahrungen weiterleiten kann, damit ein anderer Mangar vernichtet. Ein letzter Zauberspruch, der die Lebenskraft von Soriac, Corfid und von mir aufzehrt, wird Isli eine Weile lang unsichtbar machen, damit sie mit dem Tagebuch fliehen kann. Ghaklah fragt mich nach meinem Dolch – er will nicht von Mangars Horden lebendig erwischt werden.

Ghaklah bereitet den Spruch vor. Ich höre ein Schaben an der Tür. Sie kommen...

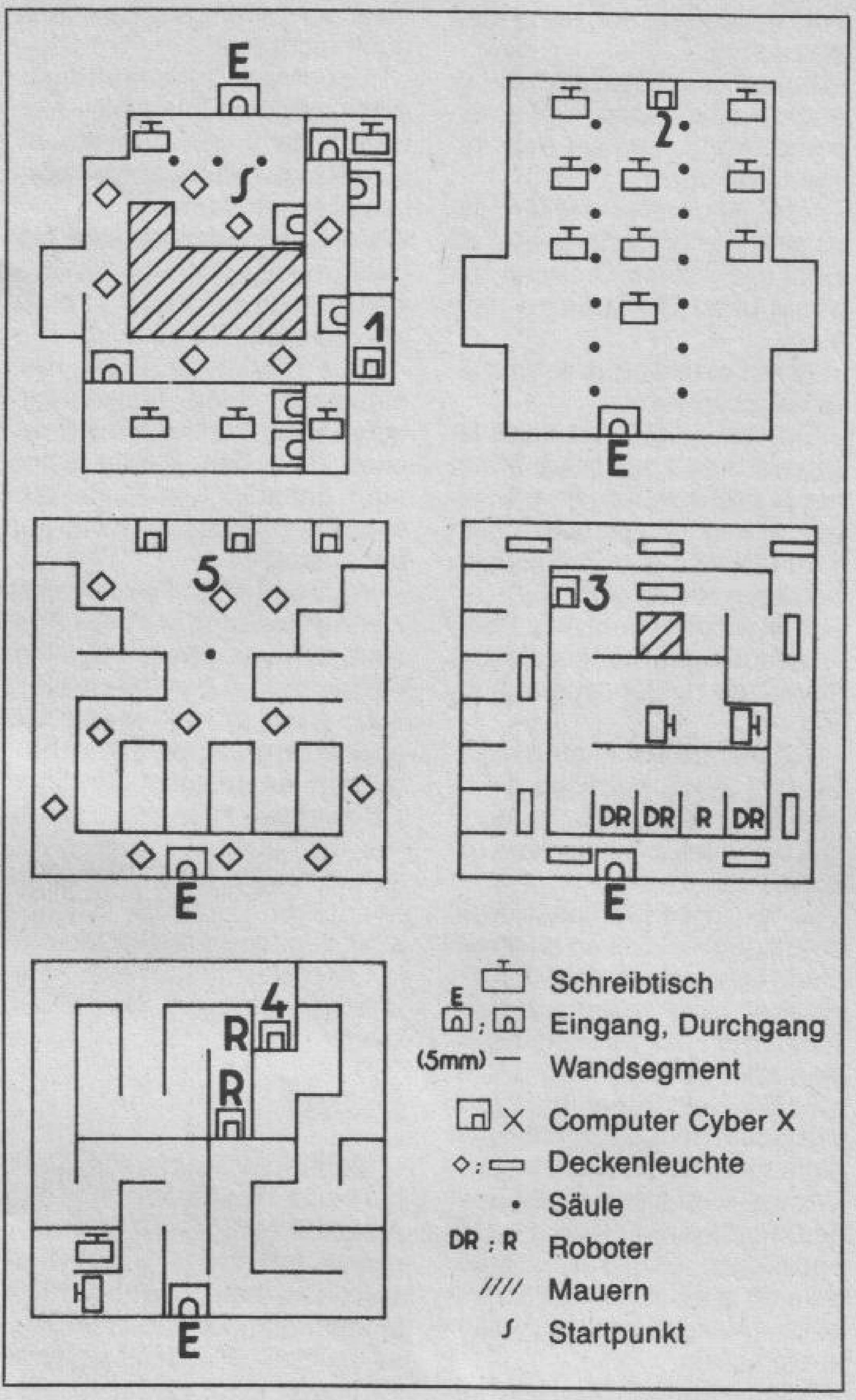
Hier endet das Tagebuch von Lord Garrick. Er und seine Gefährten scheiterten in letzter Sekunde, doch Ihr wißt jetzt, wie Mangar zu besiegen ist. Mit den Tips und den Karten solltet Ihr jetzt ausreichend gewappnet sein, um seine Herrschaft ein für allemal zu beenden. Viel Erfolg! *hl*

C

Cholo

Nachts in Brebersdorf. Ein Meilenstein in der Geschichte der Computerspiele: Markus Korb und sein Freund Christian haben "Cholo gelöst". Netterweise haben Sie uns gleich ihre Tips geschickt.

- Land-Land-Teleporter arbeiten nur zu zweit. Man stellt auf beide Stellen einen Roboter, und diese wechseln dann die Plätze.
- Für viele Cholo-Spieler ist es ein Problem, über die Brücke zu kommen. Hier ein kleiner Trick: Sie fahren so lange auf der Brücke, bis die ersten Robots zu schießen beginnen. Dann wechselt man auf einen anderen Robot und wartet zirka 2 Sekunden. Dann wieder auf den ersten umschalten. Jetzt sind die Gegner verschwunden. Man hat nur wenig Zeit, denn nach einer kurzen Frist tauchen sie wieder auf.
- Um sich an Cyber 3 anloggen zu können, braucht man unbedingt HACK1 PRG.
- Der dritte Roboter im Gebäude nach den Pyramiden ist nicht tot. Es ist Gort der Schweißer. Mit ihm sollte man auf die Insel gehen, da er unempfindlich gegen Strahlen ist.
- Zur Insel kommt man mit dem Schiff "Queen", das man



Hoffnung für verzweifelte Roboter-Jäger: Hier findet Ihr die wichtigsten Gebäude von Cholo

Roboter: Name	Typ	Paßwort	Funktion
Rizzo	Rat	Rebels	Übernimmt andere Roboter
Gort	Leadie	Klaatu	Strahlenunempfindlich
Koke	Cola	Lorean	Sprengkopf
Igor	Hacker	Plugin	Anloggen
Ridley	Camera	Legend	Bewacht Igor
Dr. John	Doctor	Stetho	Repariert Robots
Anneka	Flyeye	Bazil	Kann fliegen
Felini	Camera	Action	Nicht bekannt
Aviata	Plane	Flyboy	Trägerrakete für Koke

Programme Computer	Programm	Funktion
Cyber 1	Passl txt	Gibt Paßwörter für die Roboter aus
	Radar prg	Erzeugt einen Kurzstreckenradar
Cyber 2	Readm txt	Credits der Programmierer
	Survy prg	Kontrolle der Kamera
Cyber 3	Hack2 prg	Ruft beim Anloggen an Cyber 5 den Gedächtnisspeicher von Cholo auf. Keine Paßwörter sind mehr nötig, außerdem können sich auch andere Roboter am Computer anloggen.
	C-C-C txt	Text aus dem Memo-Speicher
Cyber 4	Atmos txt	Funktion unbekannt
Cyber 5	Hack1 prg	Erlaubt Zugriff auf Cyber 3

beim Einloggen von Cyber erhält. Das Schiff muß man immer mit Blick auf das andere Schiff im Hafen andocken.
– Mit dem Auto-doc kann man tote Robots übernehmen, aber nur solche, die man schon einmal besessen hat.
– Den Plane sollte man fürs Erste in Ruhe lassen, denn er ist zum Beenden des Spiels unerläßlich.
– Der zweite Computer auf der Insel ist ein Roboter, der als Computer getarnt wurde.
– An Bord des Planes kommt man, indem man an der Spitze andockt. Vorsicht! Nicht mit dem Schiff unter der Brücke hindurchfahren.

Corporation

Zum Strategiespiel "Corporation" hat Uwe Göttert aus Wuppertal einige Codes herausgeknobelt:

AGA DA CAD
AFA DA DAN
AEA DA AAA
ABA DA HAI
ACA DA GAK
AGA DA BAP

Mit diesen Codes kommt man in höhere Spielrunden. Wer in der ersten Runde gegen den Computer siegen will, sollte folgende Schiffs-Zusammenstellung nehmen:

Trucks:	2
Mining:	2
Survey:	2
Gun:	1
Rocket:	0
Cloak:	0

Alle müssen mit Fusions-Energie angetrieben werden, sonst werden die Wartezeiten zu lang. Immer ein Survey, ein Mining und einen Truck in einer Gruppe fahren lassen, da sonst der Gegner schnell zugreift. Außerdem braucht man immer ein paar Trucks in Reserve. *al*

Corruption

Michael Baltes aus Cham gibt erste Hinweise zu dem Edel-Krimi "Corruption" von Magnetic Scrolls.
– Zuerst geht man in das "cubicle", öffnet die "cistern" und – was findet man? Einen netten Plastiksack mit einem weißen Pulver darin. Gut aufbewahren!
– Spaßeshalber sollte man den Sack allen Personen im Spiel zeigen – vor allem Bill reagiert ein wenig gereizt darauf. Vorher aber unbedingt speichern.
– Nun sollte man sich um das eigene Wohlbefinden kümmern. Um nicht von der Polizei



verhaftet zu werden, sollte man eines der drei Beweisstücke in seinen Besitz bringen oder vernichten.
– Das erste Beweisstück, das "share certificate", befindet sich im eigenen Büro (so eine Frechheit!). Mit "tear certificate" ist der Beweis beseitigt.
– Das zweite Beweisstück ist die Kassette, die man auf Davids Schreibtisch findet. Leider ist es nicht einfach, an das Tonband heranzukommen, denn Theresa paßt auf das Büro besser auf als jeder Wachhund.
Um 10:00 Uhr allerdings verläßt sie das Büro für kurze Zeit und läßt ihren Schreibtisch verwaist zurück. Man nimmt schnell den "brass key" und den parfümierten Brief, öffnet die Türe, geht in das Büro, nimmt sich die Kassette, geht schnell wieder hinaus, verschließt die Türe und läuft in den Korridor. Wenn das Timing stimmt, betritt Theresa jetzt ihre Arbeitsstätte.
– Das dritte Beweisstück ist das "affidavit". Es liegt im Volvo. Man muß diese Edelkarosse knacken, um heranzukommen. Im BMW findet man im Handschuhfach einen Schraubenzieher, mit dem man die Fenster des Volvos einschlagen kann – nicht die feine Englische Art, aber effektiv. Man nimmt sich den Folder, in dem das "affidavit" liegt.
– Wenn man sich näher im Spiegel betrachtet, bemerkt man, daß man nicht zum Bartträger geschaffen ist. Außerdem juckt das Ding fürchterlich; also weg damit. Die Utensilien dafür bekommt man in der Apotheke, die auch Kreditkarten akzeptiert.
– Im Bathroom stöpselt man den "plug" in den Aufguß und dreht das Wasser auf. Jetzt wartet man zwei Züge, legt die Seife ins Wasser, reibt sich mit der Seife ein und rasiert sich.
– Um 2:00 Uhr nachmittags geht der gepflegte Banker mit seiner Frau Mittagessen.
– Jenny läßt sich durch nichts beeindrucken. Sie will sich scheiden lassen, das kann wohl durch nichts und niemand verhindert werden. Also abwarten, und sich nicht von ihr bloßstellen lassen.

– Als ehrlicher Mensch zeigt man der Polizei den Beutel. Die zeigt sich wenig begeistert und steckt den Spieler nach einem gründlichen Verhör zu McNally in die Zelle.
– McNally fragt man ein wenig über das Casino aus und erhält ein Streichholzbriefchen von ihm.
– McNally hat eine nette, kleine Flucht geplant, an der man sich ruhig beteiligen kann. Man holt sich aus dem "interview room" im Norden noch schnell seine Sachen vom Tisch und rennt nach Süden durch die Stahltüre.
– Im Krankenhaus wartet man, bis die Schwester hinausgegangen ist, und holt sich alle Sachen aus dem Bett und dem Nachttisch. Dann weiter nach Süden und nach Westen gehen. Jetzt legt man sich Bandagen an und geht zurück ins Bett und wartet so lange, bis man wieder frei ist.
– Wenn man dem Kellner im Restaurant die Streichhölzer zeigt, führt er den Spieler zum Hinterhof. Das Problem sind leider die Chips, die noch fehlen.
– Nach 4:06 kann man Bills Raum nur noch mit der Karte öffnen.
– Im Auto kann man die Kassette abhören (aha!), irgendwohin fahren kann man damit nicht.
– Hier noch ein genauer Zeitplan, an dem man sich herrlich orientieren kann:

09:47 Car Park: David enters from the landing.
10:00 Theresas Office: Theresa heads off towards the corridor.
11:01 Car Park: David comes down the ramp into his Porsche.
11:31 Car Park: David enters from the landing.
12:06 By the duck pond: Theresa enters from the Building.
11:33 Car Park: David nimmt den folder aus dem Volvo.
12:18 Car Park: David enters from the landing.
12:33 By the duck pond: The tramp enters the park.
12:50 By the duck pond: Theresa heads off towards the office building.
14:00 Le Monaco: Verabredung mit Jenny zum gewohnten Mittagessen.
16:04 Car Park: Mr. Hughes enters from the landing.

al

D

Defender of the Crown

Markus Gieritz aus Passau hat ein paar Tips zu "Defender of the Crown" auf dem C64.
– Die Burg sollte am Anfang ganz oben im Norden liegen.
– Das Tournament kann ganz nützlich sein, wenn man dabei um Länder kämpft (und gewinnt).
– Zwischen Home Castle und Südlichen Burgen sollte ein Land liegen.
– Nur Soldaten einkaufen und ein Katapult. Sollte später das Monatseinkommen einmal zirka 40 Golds betragen, kann man auch Ritter dazukaufen.
– Man kann höchstens 250 Soldaten (ebensoviele Ritter) in die Armee aufnehmen, der Rest bleibt zu Hause. Es lohnt sich nicht, mehr einzukaufen.
– Nie Burgen zu einzelnen Ländern einkaufen, da man wieder Soldaten dafür braucht (und die sind in der Armee besser aufgehoben).
– Man sollte sein Geld immer schnell in der Armee anlegen, da man sonst überfallen wird.

al

Deja Vu

Carl Terliesner aus Marl geizt nicht mit seinen Tips zu "Deja Vu". Viele seiner Tips sind ein wenig verschlüsselt, damit es nicht allzu einfach wird.
– Bevor man alle Beweise zusammengetragen hat, sollte man seine Artillerie loswerden oder doch zumindest austauschen.
– Spielhöllen sind verruchte Orte; unser Mann braucht aber ab und zu ein ordentliches Spielchen. Vor allem die einarmigen Banditen haben es ihm angetan.
– Strudel und enge Türen sind keine Orte, an denen sich ein braver Detektiv aufhalten sollte, hingegen sind sie für andere (Dinge) geradezu prädestiniert.
– Verschlossene Türen oder Schränke kann man im Spiel zweimal mit Gewalt öffnen. Sucht also die Türen oder Schränke genau aus.
– In seinem Zustand sollte Ace besser die Finger vom Steuer lassen.
– Auch Taxifahrer sind Menschen – und völlig harmlos. Wild werden sie nur, wenn man sie betrügt.
– Dicke Frauen sind zwar keine Augenweide, aber sie reden gerne, wenn man sie entsprechend anregt.
– Ärzte, Apotheker und Detektive sind ordendliche Leute; es lohnt sich, diese Ordnung ein wenig unter die Lupe zu nehmen.
– Dicke Leute sind schwerer, also liegenlassen.
– Ein kleiner Gauner kann lästig werden, aber unser Mann war ja mal Boxer. Ist man weniger brutal eingestellt, kann man solche Leute mit kleinen Beträgen loswerden.
– Es ist wirklich nicht nett, Frauen zu schlagen, aber in diesem Adventure leider unumgänglich.
– Schlafende weckt man nicht. Es gibt aber herrliche Kommentare, wenn man es doch auf die eine oder andere Art versucht.
– Übrigens, es kann passieren, daß in dunklen Ecken unserem Mann übel mitgespielt wird. Es ist aber nicht weiter tragisch, wenn man vorher den Spielstand gespeichert hat.
– Da der Held früher mal Boxer war, sollte man diese Fähigkeit nicht einrosten lassen.
– Ace ist weder Kunstliebhaber oder Fotofreund; noch ist er so egosüchtig, daß er ständig vor dem Spiegel steht, aber – wie so oft – sollte man nichts unversucht lassen.
– Zeitungsjungen sind gesprächig. Vor ihnen braucht man sich nicht in Sicherheit zu bringen, anders als vor Menschen, die hinter Fenstergardinen mißtrauisch ihre Umgebung beobachten.
– Nicht allzuviel Zeit lassen. Bevor man große Such- und Stöberaktionen macht, sollte man den Spielstand speichern.
– Telefone, die keinen erkennbaren Zweck haben, können doch einen gewissen Wert besitzen.
– Moral beiseite: Tote haben nichts gegen Plünderung.
– Safes gewaltvoll zu öffnen bringt nur abgebrochene Fingernägel.
– Ace ist schwindelfrei, also keine Angst vor hohen Treppen.
– Taxis sind nützlich. Mit ihnen kommt man zu vier Orten, dabei ist ein Taxi so gut wie das andere.
– In Damentoiletten hat ein Gentleman bekanntlich nichts zu suchen, aber da niemand in der Nähe und Ace bekanntlich kein Gentleman ist ...
– Ace ist zwar kein Trinker, aber vor einer Weinflasche macht er auch nicht halt.
– Unser Mann verkehrt berufsmäßig mit der Unterwelt – also warum nicht darin umsehen? Wobei man Unterwelt hier wörtlich nehmen kann...
– Mercedes ist zwar eine Nobelfirma, aber unter ihren Hauben ist in diesem Spiel so manches dickes Ei versteckt.
– Jetzt aber keine Angst. Hineinsetzen, denn Trockenfahrkurse kann man jederzeit machen. Nur den Starter sollte man unbedingt in Ruhe lassen, denn er startet nicht nur den Motor.
– Während des Spielverlaufs sollte man schon gut bewaffnet sein, denn es gibt so manches eklige Vieh in der Unterwelt.
– Auch essen kann man alles, aber oft zweifelt dann das Programm an unserer geistigen Gesundheit. Er macht zwar alles mit, aber die physiologischen Folgen muß man selbst ausbaden. Fremde Küchen sind dagegen ungefährlich.
– Übrigens hilft gegen Gedächtnisschwund ein Mittelchen.

al

Druid

Manfred Wilka aus Riedstadt hat heiße Tips für alle Fans des Action-Spiels "Druid":
– Zum Inhalt der Schatzkammern: Die drei magischen Kräfte kann man vernachlässigen, da sie in allen Schatzkammern zu finden sind. Es reicht aus, wenn stets etwa 20 Einheiten vorhanden sind; mehr als 29 Einheiten pro Kraft kann man sowieso nicht aufnehmen. Dafür sollten jederzeit mindestens fünf Schlüssel vorrätig sein, da diese schnell verbraucht sind, ohne sie das Weiterkommen aber unmöglich ist.
– Spielt man allein, so kann man auf den Golem verzichten, da seine Steuerung über die Tastatur äußerst umständlich ist. Beim Spiel zu zweit kann der Golem dagegen sinnvoll eingesetzt werden und es sollten immer zwei bis drei dieser Figuren vorrätig sein.
– Der Chaos-Zauberspruch ist der Invisibility vorzuziehen, da er nicht nur alle Gegner in der Umgebung des Druiden tötet, sondern auch seine Energie wieder auflädt und letztendlich bei der Vernichtung der Totenschädel sehr wichtig ist.
– In brenzligen Situationen oder bei Beginn in einem neuen Level kann ein Druck auf die Pause-Taste sehr hilfreich sein, denn dadurch erhält man ausreichend Zeit, um sich in

Gegner		Water	Fire	Electricity
1. Ghost	(Geist)	1	1	2
2. Beetle	(Käfer)	3	1	2
3. Slime	(E.T.)	3	1	2
4. Dragon	(Drache)	3	3	1
5. Ralack	(Fliege)	1	2	3
6. Snake	(Schlange)	3	1	2
7. Skeleton	(Skelett)	1	3	2
8. Wraith	(Mönch)	3	2	2

Ruhe auf die Situation einzustellen und die richtige Entscheidung zu treffen.
- Funktioniert das Öffnen einer Tür nicht gleich beim ersten Mal, so muß man die Position des Druiden etwas verändern, das heißt ein kleines Stück nach oben oder unten gehen. Bei der Rückkehr in ein bereits absolviertes Spielfeld sind alle Türen wieder verschlossen.
- Bei der Verteidigung möglichst spät schießen, da für einen Gegner an einer anderen Stelle sofort ein neuer erscheint. Mit den drei magischen Kräften sollte man sparsam umgehen. Lieber einmal flüchten, als immer nur kämpfen, denn der Druide ist etwas schneller als seine Verfolger und kann sie abschütteln. Vor allem an Ausbuchtungen kann man sie leicht abhängen, da sie sich bei der Verfolgung zuerst an der Positionshöhe des Druiden orientieren.
- Möglichst alle der (leicht erreichbaren) Schatzkammern aufbrechen, da deren Inhalt, vor allem in den höheren Levels, dringend benötigt wird.
- An den sich drehenden Drudenfüßen stets vollständig aufladen, da manchmal sogar der winzigste Rest Energie lebenswichtig sein kann.
- Mit den Schlüsseln sollte man äußerst sparsam umgehen und verschlossene Räume mit leiglich einer Schatzkammer nur dann betreten, wenn unbedingt ein Chaos-Zauberspruch oder ein Golem benötigt wird.
- Die kleinen, weißen Quadrate, aus denen die Gegner auftauchen, und die Seen und Flüsse niemals berühren, da dann die Energie des Druiden stark reduziert wird. Die großen, schwarzweißen Quadrate mit dem aufgezeichneten Kürbis sind nur am äußersten Rand der schwarzen Seite ohne Energieverlust begehbar.
- Wenn man einen der vier Totenschädel entdeckt hat, benutzt man einen Chaos-Zauberspruch, um so nahe an ihn heranzukommen, daß man ihn direkt berührt. Dann setzt man einen zweiten Chaos-Zauberspruch ein und der Totenschädel ist vernichtet.
- Die Tabelle oben zeigt, wie viele Treffer man von den jeweiligen magischen Kräften braucht, um einen Gegner zu töten. Zur besseren Orientierung ist in Klammern eine geeignetere Bezeichnung der Kreaturen aufgeführt. *wg*

Dragonworld

Ein Fan von "Dragonworld" ist Markus Kübler aus Gronau. Es ist schon ein Weilchen her, daß das Spiel erschienen ist, aber sicher haben noch viele Interesse an seinen Ratschlägen.

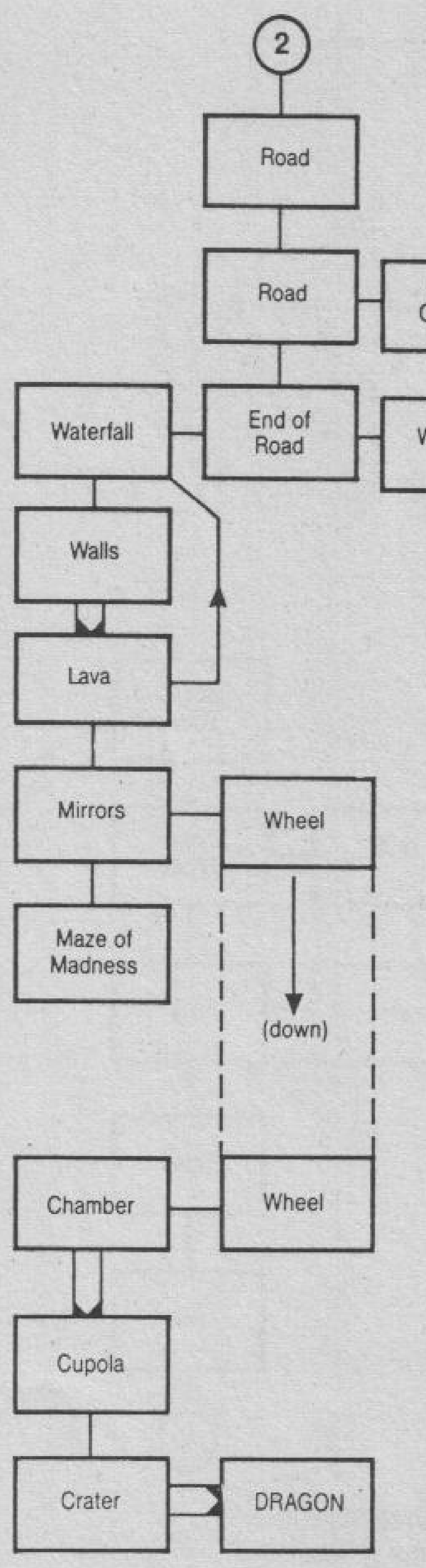
Tips:
- Für dieses Adventure braucht man nicht viel Fantasie, vielmehr kommt es auf das logische Denken an. Unüberlegtes Handeln kann üble Folgen haben.
- Man darf keine Zeit vergeuden, da sonst der Drache in höchster Gefahr ist. Er hat nur noch wenige Tage zu leben, denn der böse Duke of Darkness will ihn bekanntlich durch ein Ritual töten lassen.

Die wichtigsten Personen:
Amsel: Er ist ein junger und gutaussehender Abenteurer. Er hat viele Nachteile, wie zum Beispiel seine kleine Gestalt. Amsel ist die eigentliche Hauptperson in Dragonworld.
Hawkwind: Er ist ein simbalaischer König. Er ist Amsels Freund und Begleiter, der viele wertvolle Tips für ihn bereithält. Man findet ihn an der simbalaischen Küste bei seinem Schloß.
Ephrion: Er ist ein alter Monarch und Betreuer von Hawkwind. Auch er kann Amsel einige wichtige Mitteilungen machen. Er befindet sich im Baumpalast von Hawkwind.
Alchemist: Dieser alte, bärtige Zauberer wirkt sehr verärgert. Er besitzt den Ring und den "Mooncrystal".
Soothsayer oder Rayan Woman: Die Weissagerin auf dem Basar gibt wertvolle Hinweise.
Alyn the Prince: Alyn ist ein junger Prinz, der von Verbrechern gefangengehalten wird. Er ist ein alter Freund von Hawkwind und schmachtet anfangs im Keller.
Tormalion: Er ist ein alter König, der Dankbarkeit noch zu schätzen weiß. Tormalion ist Alyns Vater und beantwortet wichtige Fragen, wenn man seinen Sohn zurückbringt. Er wohnt standesgemäß im großen Palast.
Duke of Darkness: Der Duke ist ein hinterhältiger und verrückter Mann. Seine Schlauheit hat ihn um den Verstand gebracht. In seinem "Dragonmount" hat er einige gefährliche Fallen eingebaut, die meist tödlich wirken.

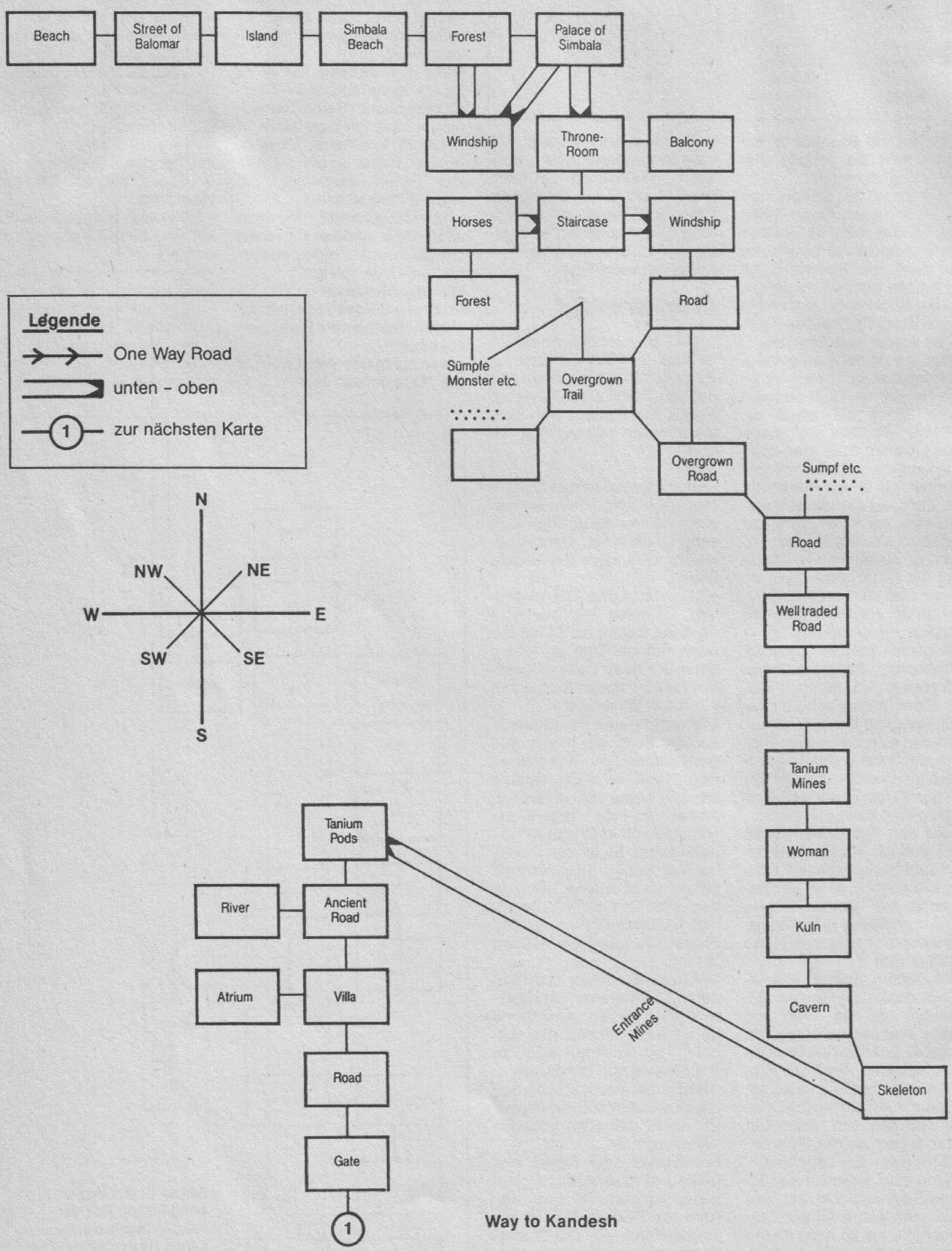
In Dragonworld kommen noch viele andere Personen vor, die aber nur eine untergeordnete Rolle spielen.

Lösungshinweise:
- Hängen Sie das Segel wieder an den Mast, um die Reise fortzusetzen.
- Man sollte das Schiff nicht in die "Dragonsea" lenken.
- Auf der Insel findet man den "Dragonbane".
- Das "Windship" ist schneller als die Pferde.
- Wenn der "Coldrake" angreift, sollte man das Dragonbane benutzen.
- In der Mine sollte man dem "Kuln" das Feuer zeigen und danach schnell weiter in die Höhle vorstoßen.
- In der Mine liegt ein Schlüssel, der das Buch öffnet.
- Fragen Sie am "Atrium" Hawkwind.
- Hawkwind ist größer als Amsel, was beim Türklopfer auch notwendig ist.
- Suchen Sie auf dem Basar nach wichtigen Hinweisen.
- Alyn sollte man mit dem "Starsword" befreien.

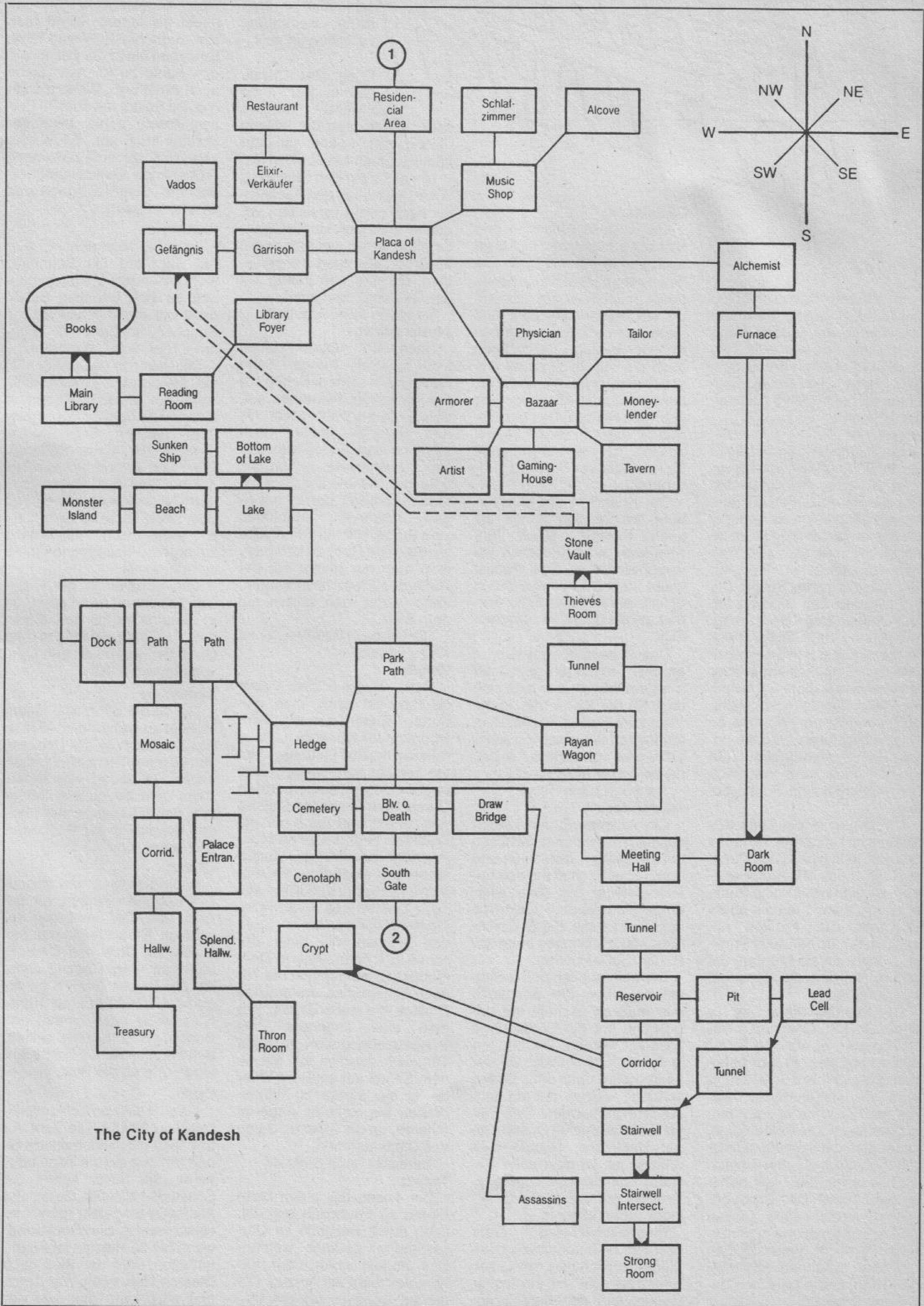
Die Karten stammen von R.D. Binggeli aus Meisterschwanden in der Schweiz.



Auftakt zu den Dragonworld-Karten. Hier der »Way to Dragonmouth«. Karten für den Anfang des Spiels findet Ihr auf den nächsten Seiten.



Mit diesen abschließenden Dragonworld-Karten seid Ihr für das knifflige Adventure gut gerüstet



The City of Kandesh

DRILLER

Driller

In einigen Nachtschichten hat Driller-Spezialist Bernhard Bichmann eine schöne Karte gezeichnet und wertvolle Tips zu dem komplexen Spiel gegeben. Sein High-Score liegt übrigens bei 1739190 (Schneider-Version).

Amethyst:
Der Startsektor. Im Gebäude vor Ihnen befinden sich die ersten Kristalle. Vorsicht: den Store nicht von außen mit dem Laser beschießen, da er sonst für immer verschwindet. Im Inneren befinden sich zwei Reihen von Kristallen, links für Energie, rechts für Schild. Die Kristalle auf den Blöcken haben besondere Bedeutung: Wenn man den linken Block abschießt, fällt der Energiekristall darauf nach unten. Dieser Mechanismus dient als Schalter. Wenn Sie die rechte Reihe abräumen ist und den oberen Kristall aktivieren, wird die untere Reihe neu aufgebaut. Mit diesem Trick kann man sich mehr Energie und Schild holen.

Die Mauer in der Mitte des Sektors ist zerstörbar, für jedes der drei Teile gibt es 250 Punkte. Das obere Teil zuerst erlegen, da man sonst keine Punkte kriegt. Wenn man die obere Plattform des Pfeilers abschießt, erhält man 1000 Punkte, wenn man sie mit dem Jet rammt, werden die Reserven aufgefrischt.

Der Schalter öffnet die Tür zum Sektor Obsidian. Der K1-Komplex ist nur von Topaz aus zu betreten. In ihm befinden sich vier Schalter. Wenn man alle verschwinden läßt, hat man das Transportsystem angeschaltet. Die Reihenfolge, in der man die Schalter aktivieren muß, ist 2,4,3 oder einfach 4,3,2,1, wobei die 1 am nahesten zur Tür ist. Das Transportsystem besteht aus großen "T"'s, in die man nur hineinzufahren braucht. Verbindungen bestehen zwischen Amethyst und Ruby sowie zwischen Beryll und Emerald.

Lapislazuli:
Die Kristalle zwischen den Blöcken bringen nur Punkte (je nach Größe 400 bis 800). Die hintere Barriere läßt sich beseitigen, indem man auf "Extend 3" mit dem Probe geht und dann den dahinter gelegenen Schalter betätigt. Da dadurch auch die Tür zu Emerald verschwindet, muß der Schalter dann wieder in Ausgangslage gebracht werden. Das einzige, was in diesem Sektor Rätsel aufgibt, ist der schwebende Balken über der Barriere.

Emerald:
Der Kristall in der Mitte erhöht sowohl den Schild als auch Energie. Nach fünf Schüssen auf den oberen Teil verschwindet er. Das Podest bleibt stehen und muß durch Drüberfahren beseitigt werden, da die Bohrstelle darunter liegt.

Den unzerstörbaren Lasern an den Eingängen geht man aus dem Weg, indem man sich dicht an der Wand hält. In die Mitte zum Podest kommt man am besten diagonal von einer Ecke, oder von Lapislazuli aus, da der Laser nicht an ist.

Transport nach Beryll.

Malachite:
Die Anordnung von Lasern schaltet man durch Schüsse auf die beiden oberen aus und durch einen Schuß auf den unteren wieder ein (was allerdings nicht sonderlich sinnvoll ist). Die Kristalle, die im Durchgang stehen, bringen beim Abschuß 15000 Punkte.

Die aufrechtstehenden Platten umgeben die Bohrstelle und müssen deshalb vor der Bohrung mit der Bordkanone beseitigt werden. Sie bringen je Stück 1500 Punkte. Da der K4-Komplex über dem Boden schwebt, kann er nur mit dem Jet erreicht werden. Der Eingang ist das dunkle Quadrat an der Unterseite. Sobald man drinnen ist, ist man unter Beschuß von vier Lasern, die allerdings mit einem Schuß erlegt werden können.

Freundlicherweise dreht sich der Jet automatisch beim Eintritt in Richtung der Laser. Hinten befindet sich ein flacher Gegenstand, der ebenfalls abschießbar ist, aber keine Bedeutung zu haben scheint.

Ruby: Der Kristall, der in der Mitte schwebt, reagiert sauer, wenn man die falsche Fläche trifft – dann hat man nämlich einen Laser aktiviert.

Um nicht von den Stegen zu fallen, sollte man den Blickwinkel nach unten verstellen, vor den Kreuzungen auf fünfziger-Schritte stellen und sich durch 90-Grad-Dehungen vergewissern, ob man weit genug auf der Querverbindung ist.

Transport nach Amethyst.

Aquamarine:
Noch ein Alptraumsektor. Den hinteren Hangar hatte Bernhard mit einem Schuß auf die Tür in fünf Sekunden auf, den anderen nach mehr als fünf Stunden immer noch nicht. Im hinteren steht der Jet. Um zu wechseln, gehen Sie unter den Jet und dann auf Extend 3. Achtung: der Jet hat eigene Reserven, unabhänig vom Probe. Um mit dem Probe wieder nach Ruby zu kommen, muß man nur genau auf der Höhe des Pfeils hineinfahren, dann landet man sauber auf dem Steg.

Die Tür nach Beryll ist nur im K3 zu öffnen.

Beryll:
Den Laser über dem K3-Komplex kann man nur durch Unterbrechung der Stromzufuhr lahmlegen. Dazu müssen die drei Leitungen hinten zerschossen werden. Das geht am besten, wenn man den Cursor über der ersten Leitung positioniert und dann mit gedrücktem Feuerknopf nach unten zieht. So rückt der Cursor immer nur einen Pixel vor. Für jede Leitung gibt's 5000 Punkte.

Im Inneren des K3-Komplexes sind auf der linken Seite drei Zeichen, die unter Beschuß ihre Form ändern. Dreimal das Quadrat öffnet die Tür nach Aquamarine, dreimal das Dreieck die nach Basalt. Hat man eine ungerade Zahl Schüsse abgegeben, so ist die Tür nach draußen zu. Mit einem Schuß auf eine der Wände ist sie wieder zu öffnen. Warten Sie nicht zu lange im Inneren, da die Skanner durch das Dach kommen.

Transport nach Emerald.

Topaz:
Der Laser, der einen beim Eintritt so freundlich begrüßt, kann durch Beschuß im Uhrzeigersinn gedreht werden. Das Podest unter dem K2-Komplex dient als Aufzug. Die beiden Schalter steuern ihn. Oben angelangt, kommt man direkt ins Innere. Wenn man bis an die hintere Wand fährt, kann man hinter der Barriere in den Kanal zu K1 rein (Siehe auch Amethyst). Wenn man in diesem Sektor mit über 70 Prozent Erfolg bohrt, blitzt der Screen kurz auf. Es könnte sein, daß das eine bestimmte Reihenfolge kennzeichnet, in der die Sektoren gecleared werden müssen.

Nicolite:
Traurige Nachrichten, hier hat Bernhard die Bohrstelle nicht gefunden. Vielleicht handelt es sich bei dem Schild nicht um einen Totenkopf mit Knochen, sondern soll "Bohren – Hier nicht" darstellen?

Die Passage nach hinten ist mit Minen und Lasern blokkiert. Am einfachsten kommt man an der dem Schild gegenüberliegenden Seite vorbei (hart an der Mauer entlang). Der Laser kommt nur zwei bis dreimal zum Zug. Die elegantere Methode ist es, ihm ein Rig über seine Linse zu setzen, da er leider nicht wie seine Untergrund-Kollegen in Ochre zu erlegen ist.

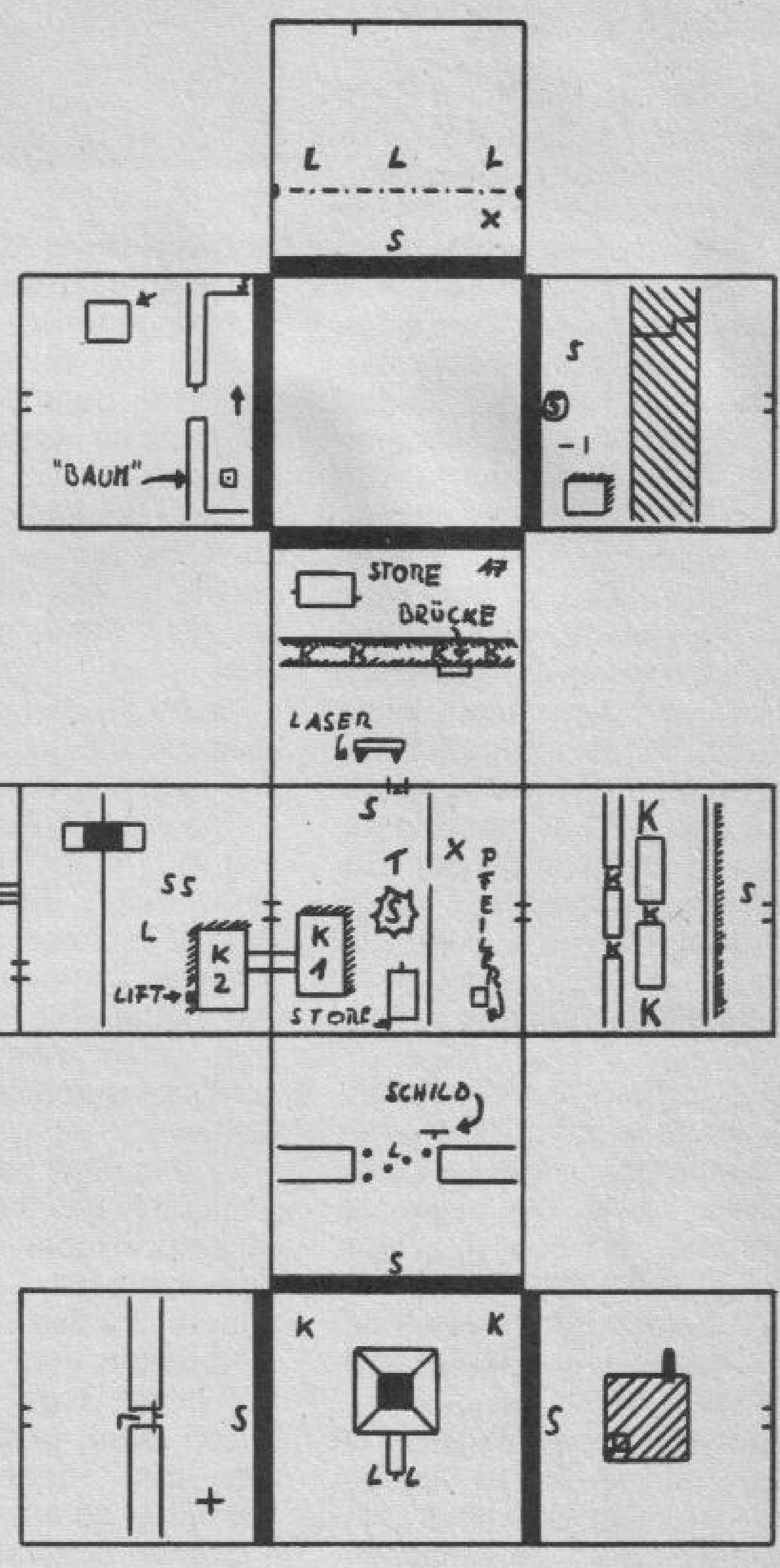
Den Schalter in der Rückwand sollte man umlegen, da er zusammen mit den Schaltern in Quarz, Alabaster und Opal die Rückwand von Opal verschwinden läßt.

Alabaster:
Um an die Bohrstelle mitten im Pool zu kommen, muß man erstmal durch einige Schüsse das Wasser rauslassen. Draufhalten, es dauert eine Weile. Dann über die hintere Treppe rein, bohren, wieder raus, noch den Schalter in der Rückwand und schon sind wir fertig.

Quarz:
Auch hier wird man freundlich begrüßt. Bleiben wir bei dem Ton, den der Laser anschlägt: Wir schießen das Seil durch, an dem das Gewicht über ihm hängt (Technik siehe Beryll). Dieses gewichtige Argument schafft erstmal Ruhe. Nun weiter nach hinten, den Bohrer ins Lottokreuz setzen, den Schalter für die Rente umlegen und ab die Post.

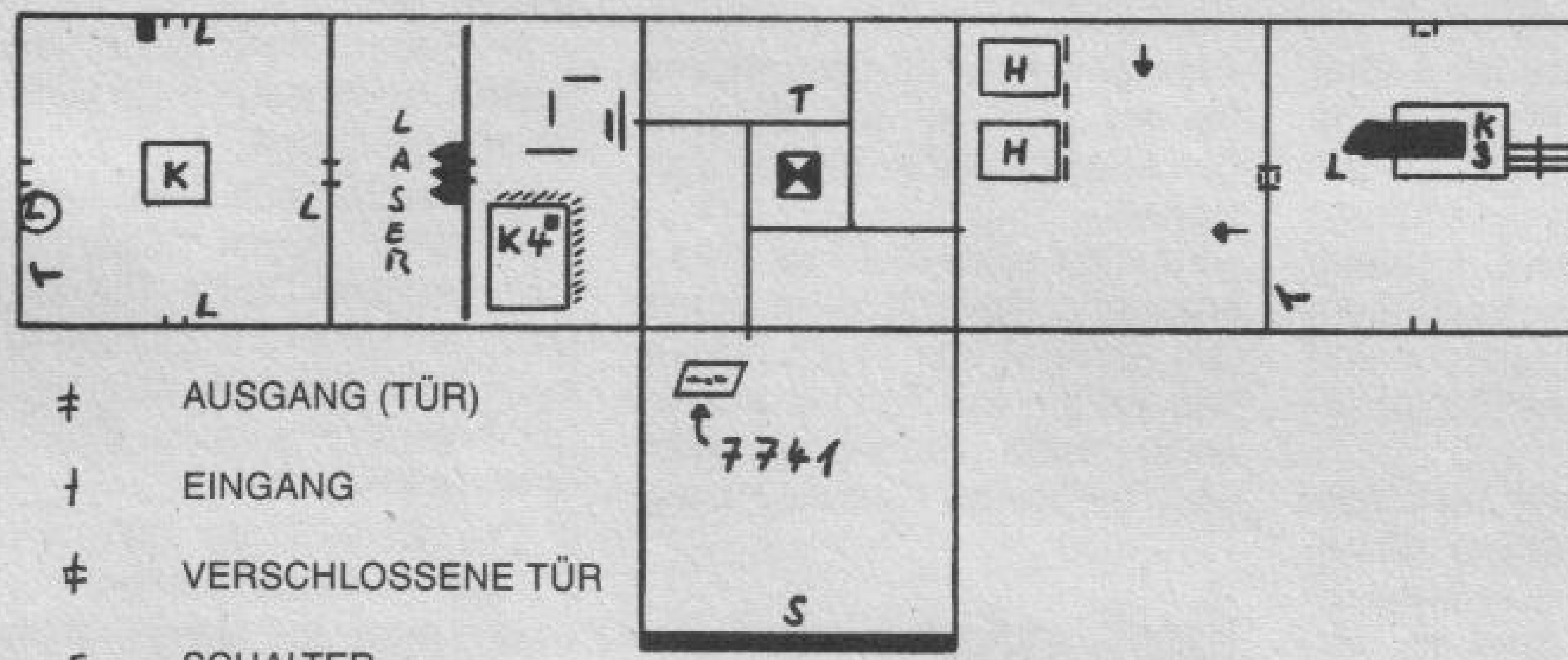
Opal:
Opal ist ein ziemlich unspektakulärer Sektor. Die Zahl auf der Tafel gibt anscheinend einen Hinweis auf die Bohrstelle. Wenn Sie zuvor schon die Schalter in Nicolite, Quarz und Alabaster umgelegt haben, so verschwindet die Rückwand; wenn Sie den letzten im Bunde umlegen, wird der Weg nach Diamond frei. Ist die Wand erstmal weg, kann man die vier

Amethyst	X: 6400 Y: 6070 O 100%	Quarz	X: 2800 Y: 1800 L 100%
Lapislazuli	X: 4510 Y: 4050 L 100%	Opal	X: 7400 Y: 7770 R 100%
Emerald	X: 3750 Y: 4100 R 100%	Diamond	X: 4100 Y: 3500 U 100%
Malachite	X: 5600 Y: 5400 R 100%	Graphite	X: 0950 Y: 6350 R 100%
Ruby	X: 4500 Y: 2500 L 98%	Basalt	X: 1300 Y: 2650 U 100%
Aquamarine	X: 4750 Y: 2500 R 100%	Obsidian	X: 6666 Y: 6300 O 100%
Beryll	X: 7950 Y: 4400 L 79%	Nicolite	Koordinaten unbestimmt
Topaz	X: 2300 Y: 1000 R 96%	Ochre	Koordinaten unbestimmt
Alabaster	X: 4500 Y: 4500 LU 100%	2. Pol	Koordinaten unbestimmt



DRILLER LEGENDE

- L — LASER IN BETRIEB
- Ⓛ — LASER AUßER BETRIEB
- K — KRISTALL (MIT UNTERSCHIEDLICHEN WIRKUNGEN)
- T & ⊢ — TRANSPORTER



- ǂ — AUSGANG (TÜR)
- ł — EINGANG
- ¢ — VERSCHLOSSENE TÜR
- S — SCHALTER
- H — HANGAR
- GEGENSTAND SCHWEBT
- Ⓢ — START

Driller-Glück dank Koordinaten und Übersichtskarten

Schalter wieder umlegen, ohne daß sie wiederkommt.

Diamond:

Die beiden Laser vor der Röhre sind einfach zu beseitigen. Schwieriger ist es, die Rückwand zu bewegen, die Bohrstelle freizugeben. Bernhard hat es bisher immer mit einer Mischung aus schießen, drücken und Geduld geschafft. Mit der Wand verschwindet auch der untere Teil des Gebäudes. Bohrer frei!

Die beiden Kristalle im hinteren Teil frischen die Reserven auf, wenn man dagegen fährt. Erfreulicherweise kassiert man dabei auch noch einen ganzen Haufen Punkte. Zwischen die beiden Hälften des Daches kann man mit dem Jet fahren, etwas Besonderes habe ich allerdings nicht gefunden.

Graphite:

Bevor hier mit dem Probe gebohrt werden kann, muß erst einmal der schwebende Quader mit dem Jet eingedrückt werden, da sich dieser genau über der Bohrstelle befindet. Über den dunklen Streifen kommt man nur über den eingezeichneten Weg unbeschadet. Wenn man die beiden Gegenstände wie Kimme und Korn benutzt und in Extend 3 auf die Rückwand schießt, ein Schalter in derselbigen erscheint. Dieser Schalter hat dieselbe Bedeutung wie die, die zusammen den Weg zu Diamond öffnen. Leider fehlt noch ein Schalter – dazu mehr bei Obsidian.

Basalt:

Ein starkes Stück Arbeit. Gebohrt wird auf dem Podest, auf das man nicht gerade einfach draufkommt. Auf Extend 3 gehen und, wie in der Karte eingezeichnet, auf das Podest fahren. Das klappt nicht gleich auf Anhieb und erfordert ein wenig Übung. Der Baum ist zerlegbar und gibt pro Teil 25000 Punkte, aber nur, wenn man von oben nach unten aufräumt.

Über den Pfeil an der Wand haben sicher schon viele gerätselt. Wenn Sie in der Einfahrt stehen und dann in besagte Richtung fahren, als direkt gegen die Mauer der Umrandung, so kommen Sie in eine "Unknown Area". Um die Ecke liegt ein Schalter, mit wohl inzwischen erratbarer Bedeutung.

Ochre:

Eine gute und eine schlechte Nachricht. Die Laser im Boden sind, wenn man gut zielt, killbar, die unsichtbare Sperre leider nicht. Irgendwo wird ein Schalter sein, der das Gerät ausschaltet. Bernhard weiß nur eines: er ist gut versteckt. An die Bohrstelle kommt man also mit dem Probe nicht ran. Schalter wie üblich.

Obsidian:

Der letzte der Sektoren – darauf weist die 17 an der Wand hin. Bernhards Vermutung ist, daß der vierte Schalter zum Öffnen des zweiten Pols erst erscheint, wenn man vorher alle anderen 17 Sektoren gesäubert hat. Die Laser am Eingang können abgeschossen werden, die Brücke kippt unter Beschuß um. Die Kristalle im Graben geben nur Punkte, dafür befinden sich im Store zwei Kristalle für Energie und Shield. Man sollte allerdings den Vordereingang meiden, da einen ein Laser erwartet. Der Hintereingang ist sicherer. Im Store selbst kann man die Deckenbeleuchtung ausschießen, was allerdings nichts zu bringen scheint.

So, nun noch zu einem allgemeinen Tip: Die Skanner tauchen eigentlich nur auf, wenn man länger auf einem Sektor bleibt. Sie ballern dann eine Minute und verschwinden wieder. Wenn man sich im Probe aufhält, verläßt man entweder den Sektor oder stellt sich hinter oder unter einen Gegenstand. Auf den Skanner zu schießen ist sinnlos, er bleibt genau eine Minute stehen. Sind Sie im Jet, gehen Sie einfach auf gleiche Höhe, da die Skanner nur nach unten schießen können.

Oben über der Karte seht Ihr eine Liste mit den Bohrstellen auf 15 Sektoren. Sind es nicht 100 Prozent, steht irgendwas im Weg. Die Buchstaben stehen für "O"ben, "U" nten, "L"inks und "R"echts. Sie geben den Winkel an, in dem der Probe stehen muß. Oben steht für Norden. Die Koordinaten müssen nicht auf die letzte Stelle stimmen, es gibt einen gewissen Spielraum. *al*

E

Enduro Racer

Ein Tip von Bernhard Bichmann aus Freiburg zur CPC-Version von »Enduro Racer«:

Wenn man Links-Rechts am Joystick und Gas und Wheely mit der Tastatur steuert, hat man einige Vorteile. Zum einen kann man gleichzeitig beschleunigen und das Vorderrad hochstellen, zum anderen kann man in den Kurven gleichzeitig beschleunigen, das Vorderrad hochbringen und lenken. Das hat zur Folge, daß man, wenn man weit genug in der Kurve ist, nicht nach außen, sondern nach innen rutscht. Vor den Hügeln sollte man immer mit hochgezogenem Vorderrad beschleunigen, da dann auch der Geschwindigkeitsverlust beim Sprung praktisch Null ist. *al*

Enigma Force

Ein schon älteres Action-Adventure wird enträtselt: Wir präsentieren Euch eine schicke Karte und Tips zu "Enigma Force", dem Nachfolge-Spiel zu "Shadowfire". Beides kommt von Nicolas Kaczynski und Volker Weigang aus Beilstein.

- Zuerst "Queen Insectoid" im linken oberen Viertel suchen, um den Mission-Status "Insectoids Help" zu erreichen. Hierzu unbedingt "Sylk" wählen, denn hier auf seinem Heimatplaneten wird er von seinen Artgenossen natürlich nicht angegriffen.
- Jetzt erst die rote Tür aufschließen, denn die Insectoids, die dahinter warten, sind nun loyal.
- Die Waffenkammer links oben leerräumen und die Magazine an das E-Team verteilen (den Fisch nicht vergessen).
- Fische, an die man leicht herankommt, gleich aufsammeln und verteilen.
- Den blauen Schlüssel über den Weg nach oben holen, um nicht durch das gefährliche Reptoloid-Gebiet zu müssen (rechtes Drittel des Feldes). Die blaue Tür aufschließen. Nun kommt man leichter und schneller durch das Reptoloid-Gebiet.
- Sevrina, Sylk oder Zark (falls noch nicht geschehen) mit genügend Fischen und Magazinen ausrüsten. Jetzt in den oberen Teil des Reptoloid-Gebiets laufen, denn dort hält sich Zoff in der Regel auf.
- Zoff jagen und eliminieren, um den begehrten Zoff-Schlüssel zu erhalten.
- Grünen Schlüssel ergattern, die grüne Tür und dort die Zoff-Tür aufschließen.
- Die Mitglieder des E-Teams nacheinander durch die Zoff-Tür steuern und man ist gerettet.

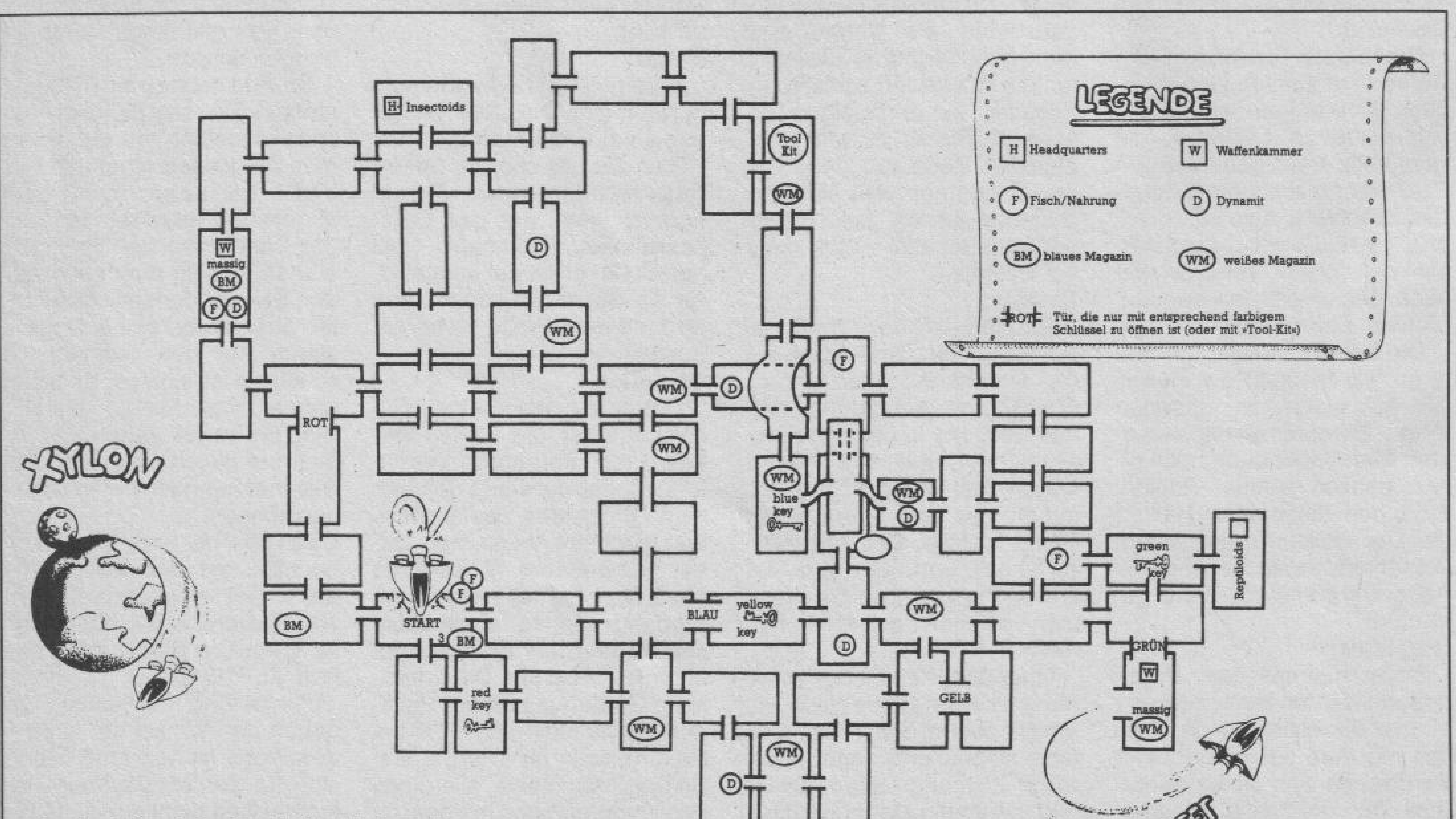
Allgemeine Tips:

- Kämpfe sollte man vermeiden und die Flucht vorziehen, außer man will an Schlüssel, Fische oder das Tool Kit herankommen.
- Den gelben Schlüssel ignorieren und auch nicht die gelbe Tür aufschließen, denn dahinter lauern ziemlich fiese gelbe Reptiloids.
- In der Regel, und besonders bei der Jagd auf Zoff, die weißen Magazine den blauen vorziehen.
- Es lohnt sich, das Tool Kit zu ergattern. Sevrina kann damit (als einzige) alle Türen öffnen (bis auf die von Zoff natürlich), wenn auch manchmal erst nach mehreren Versuchen. *wg*

Enchanter

Von Guido Seifert aus Berlin kommt eine schöne kurze Lösung des Infocom-Adventures "Enchanter".

- Bei Enchanter ist es angebracht, als erstes für das leibliche Wohl zu sorgen. Man holt das Brot aus dem Ofen in der Baracke und füllt den Krug mit Wasser vom Bach.
- Danach begibt man sich in das verlassene Dorf, wo man eine weise Frau findet, die einem weiterhelfen kann. Für das Gate braucht man keinen Schlüssel.
- Als angehender Meisterzauberer weiß man natürlich, daß Träume nicht immer nur Schäume sind. In der Burg enthalten mindestens drei Träume eine Nachricht (einen träumt man nur im Bett). Versteht man die Bedeutung der Träume, wird man mit zwei Zauberrollen belohnt. Einer der Sprüche schützt einen im Tempel, wo es einen magischen Dolch zu gewinnen gilt.
- In Rattenlöcher kann man fassen, auch wenn's ein wenig gruslig erscheint.
- Man sollte sich nicht selbst "frotzen", sonst übersieht man gewisse Dinge. Ein Zauberbuch tut's als Lichtquelle auch. Wer Angst vor dem Grue hat, kann sich ja immer ins Helle zurückziehen.
- Die Schildkröte hilft, den Spruch im Turm zu bekommen, wenn man ihr etwas Beine macht. Das ist allerdings nicht ganz einfach. Man muß ihr mehrere Befehle geben, sonst übertönt der Lärm des Hammers die verzweifelten Adventurer-Befehle.
- Um an den zweiten Spruch zu gelangen, beschwört man den Abenteurer im Spiegel. Man



Jagd auf den Schurken Zoff bei Enigma Force

gewinnt seine Freundschaft (für einen Magier nicht schwer) und lockt ihn mit einem Wertgegenstand zur bewachten Tür. Wenn man ihn lieb bittet, wird er sie öffnen. Der Abenteurer wird jetzt nicht mehr gebraucht und wer mag, kann ihn in einen Molch verwandeln, sonst beginnt er, die Ausrüstung zu klauen.
- Mit dem Dolch öffnet man die zugeschnürte Kiste. Der Zauber in der Kiste schützt vor den haarigen Figuren.

So ausgerüstet kann man sich daran machen, Krill zu killen. Dazu braucht man zwei Machtsprüche. Einen davon findet man im SO-Turm, den anderen im Labyrinth unter den Kellergewölben.
- Im Turm sind nur der Bleistift und die Karte wichtig. Wer die Terrorlegende gelesen und das Labyrinth kartografiert hat, sollte sich jetzt denken können, was verlangt ist. Hat man beide Machtsprüche gefunden, geht man noch einmal in die Bibliothek und holt sich den letzten Zauberspruch (doch - da ist tatsächlich noch einer versteckt).
- Mit Hilfe des "Kulcad"-Spruches läßt man die Wendeltreppe verschwinden und fliegt nach Osten. Falls man vorher nicht einige Sprüche auswendig gelernt hat, steht man jetzt ziemlich dumm vor dem Krill.

Den Drachen besiegt man mit dem Spruch aus der Bibliothek, und das zweite Monster verwandelt man in einen Molch. Wer will, kann es sich auch zum Freund machen. Zuletzt "gunchot" man Krill in die Ewigkeit und sich selbst ans Ende des Spiels. Wer einen Gag ausprobieren mag, sollte mal folgenden Befehl erteilen: Burn bread with candle. *al*

Elite

Sicher haben viele von Euch schon darauf gewartet - jetzt ist es soweit: "Elite"-Tips in Massen!

Der "Leserbrief eines durchschnittlichen Lesers" stammt von Martin Lermen aus Saarbrücken. Martin hat seine gesammelte Elite-Erfahrung in einen langen Brief gepackt.
- Nach dem Starten das Docking an der Spacestation von Lave zirka 10mal probieren.
- Nahrung kaufen und damit einen Trip nach Zaonce wagen.
- Später auf "more profitable goods" umsteigen.
- Vom ersten Geld keinesfalls einen Docking-Computer kaufen, sondern einen Large Cargo Bay, denn dann kann man mehr kaufen und mehr Geld verdienen. Leider arbeitet der Docking-Computer nicht immer zuverlässig. Schon so mancher Pilot hat sein Leben durch eine Kollision mit der Raumstation ausgehaucht, nur weil der Bordcomputer nicht richtig einparken wollte. Beim Andocken schaut man besser auf den Bildschirm, wenn man nicht böse überrascht werden will.
- Dann einen Beam-Laser (front), Docking-Computer, Extra Energy Unit, E.C.M.-System, Fuel Scoops, Forth Missile, Energy-Bomb, Military-Laser front, Military-Laser rear, left und right kaufen. Auf eine Escape-Capsule unbedingt verzichten, weil das alle bisher abgeschossenen Raumschiffe wieder löschen würde (und das sind bei einem Sprung von "Gefährlich" bis "Tödlich" einige hundert!). Also lieber zum letzten gespeicherten Spielstand zurückkehren oder Energy-Bomb kaufen.
- Es bringt nicht viel, zwischen Arm/Agrar und Reich/Industrie zu pendeln und Furs, Wine und Computer auszutauschen. Damit macht man zwar das große Geld, aber es geht im Spiel ja um die Einstufung als Kämpfer.

Hier noch einige Varianten, die die Motivation fördern:
- Auch mal Asteroiden-Bergbau betreiben (Mining-Laser hinten - das bringt Abwechslung).
- Die Thargons (Tochterschiffe der Thargoid-Invasion-Ships, rund, groß und achtseitig) bringen zwar beim Abschießen 5 Credits, können aber auch mit dem Fuel-Scoop als fremde Güter eingefangen und teuer verscherbelt werden.
- Bei Thargoid-Angriffen immer nur die Mutterschiffe zerstören, denn die anderen werden nicht mehr angreifen, da sie ferngelenkt sind.
- Als Bounty-Hunter kann man so manchen Credit verdienen, pro Schiff im Durchschnitt 11 Credits - besser als gar nichts.
- Ganz gemein: Aus der Space-Station herausfliegen und abbremsen, dann die Rear-View einstellen und Tempo dead-slow. Anschließend (nur mit Military-Laser) auf die Station schießen (kurz) und auf die Vipers warten. Erblickt man eine, dann sofort abschießen und Laser abkühlen lassen. Entwischt mal eine, dann mit Hyperspace fliehen, denn erst als Fugitive macht es richtig Spaß. Will man aber wieder eine weiße Weste haben, dann einfach sechs- oder siebenmal zwischen zwei 0,4 Lichtjahre entfernten Planeten hin- und herpendeln. Alternative: Mit der Escape Capsule zur Station flüchten. Leider sind dann alle Erfahrungspunkte gelöscht, aber das Strafregister ist sauber.
- Das Piratendasein hängt eng mit dem Kopfgeldjagen zusammen, denn wenn man nicht aufpaßt, hat man schnell einen Piraten mit einer Police-Viper verwechselt. Es gibt allerdings Unterschiede:

Piraten kommen immer zu zweit, dritt oder viert oder in so großen Schiffen, daß man sie schon in großen Entfernungen erkennen kann.

Kopfgeldjäger benutzen die ZeePeeGee, ein kleines, wendiges Schiff, das man zwar schon in großer Entfernung sehen kann, aber erst aus nächster Nähe trifft. Ist man "clean" oder "offender", kann man Police-Vipers daran erkennen, daß sie von weitem nur als Punkt zu sehen sind und bei einer Näherung ausweichen und in Richtung Planet abschwenken.

Thargoid-Invasion-Ships erkennt man schon aus einigen hundert Kilometern Entfernung. Sie sind flach, rund und achteckig und werden von ein bis drei sehr kleinen Tochterschiffen begleitet, die wie wild schießen, solange das Mutterschiff noch nicht zerstört ist. Sie sind sehr gefährlich; wer schon einmal zwischen vier Thargoiden gesteckt hat, wird mir recht geben. Unbedingt die Mutterschiffe zuerst angreifen und dafür ruhig einmal ein paar Missiles opfern, sonst kommt man schnell in Schwierigkeiten.

Traders (Handelsschiffe) erkennt man daran, daß sie direkt auf Kollisionskurs auf dem Radar erscheinen. Zerstört man sie aus großer Entfernung, werden oft drei bis fünf Tonnen Trümmer (Legierungen) und einige Tonne-canister von unbekannter Art freigesetzt. Diese haben aber meist nur einen Zweck: sie verlangsamen die Grafik ins Unerträgliche.

Herumtreibendes Cargo von zerstörten Schiffen (durch Kampf und Naturkatastrophen) sind daran zu erkennen, daß sie wie Traders erscheinen, die Planet Condition aber grün ist. Manchmal sieht man Piraten, die gerade eine Tonne einsammeln wollen. Nach der hoffentlich leichten Zerstörung der Piraten, sollte man auch den Kanister vernichten, da in ihm meist Sklaven sind, die erstens wertlos und zweitens illegal sind.

Asteroids sind ja schon an der Farbe zu erkennen. Es gibt große und kleine, die man gut auseinanderhalten kann. Zum Bergbau eignen sich nur die großen. Betreibt man keinen Bergbau, sollte man sie zerstören (auch die kleinen), denn das gibt 0,1 beziehungsweise 0,5 Credits Bounty. Außerdem wird bei der GalCop ein "Kill" registriert, was natürlich für die Einstufung als Combateer erwünscht ist.

Jetzt noch etwas, wozu das Handbuch leider ziemlich schweigt oder mein Englisch

Schiff	Credits
Adder	4 CR
Anaconda	0 CR (Reines Handelsschiff)
ASP Mk II	20 CR
Boa Class Cruiser	0 CR (Reines Handelsschiff)
Cobra Mk I	unbekannt, da äußerst selten
Cobra Mk II	existiert nur als Prototyp
Cobra MK III	Den fliegen wir!
Fer de Lance	17 bzw. 18 CR
ZeePeeGee	20 CR
Gecko	6 CR
Krait ("Spinne")	10 CR
Mamba ("Ratte")	15 CR
Thargoid-Invasion-Ship	50 CR (!)
Police-Viper	0 CR (dafür aber Fugitive)
Transporter	0 CR (nur in Safety-Zone of Coriolis-Space-Station) Worm Class Landing
Craft	0 CR (nur in Safety-Zone of Coriolis-Space-Station)
Moray Star Boat	8 CR (selten)
Orbit Shuttles	0 CR (nur in Safety-Zone of Coriolis-Space-Station)
Phyton	20 CR
Sidewinder	5 CR
Thargon Ship	5 CR (bzw. 1 Tonne Alien Items)

Hier die Credits, die man für das Zerstören bekommt

einfach überfordert ist: die Fuel Scoops. Man nähert sich bedenklich nahe der Sonne, bis man die Klimaanlage in der Cobra MK II einschalten muß und wartet auf die Meldung "Fuel Scoop in". Mein Eindruck ist, daß man dabei den Solarwind in Hyperspace-Treibstoff umsetzt. Eine Warnung: Diese Technik nur bei Sozialstaaten anwenden, denn sonst ist die Gefahr zu groß, daß man von Piraten oder Thargoids angegriffen wird und in Richtung Sonne fliegen muß, um bei lebendigem Leib gebraten zu werden.

Jetzt ein paar Tips, die den Spaß erhalten sollen und das Spiel schnell halten:

- Auf gar keinen Fall Planet-Surface-Lines einschalten! Das braucht zuviel Rechenzeit und macht das Spiel zu langsam.
- Beim Anflug auf einen Planeten nur nach rechts oder links schauen, je nachdem, wo sich der Planet befindet.
- Nach der Explosion von Schiffen auf eine andere Sicht umschalten.

Das Zerstören von Handelsschiffen vermeiden (wegen Trümmern). Man kann sich vorstellen, daß die CPU viel Zeit braucht, um die Position von 838 Trümmerteilen, dazu noch die Oberflächenlinien und acht Kanistern auszurechnen und zu malen. Deshalb <INST+F+CLR> drücken (Farbeinstellung) und volle Geschwindigkeit fahren. Je schneller die Anzeige blinkt, desto besser ist es für die eigene Gesundheit.

Die "Weiter-so-Commander"-Statements erscheinen mit der Zeit immer häufiger. Ich glaube, sie treten nach 200 zerstörten Schiffen und Asteroiden auf. Als tödlicher Fighter habe ich schon fünf dieser Meldungen gehabt und vermute, daß es nach der zehnten soweit ist (das Ziel erreicht ist).

Bei jeder Landung muß man den Spielstand speichern, da es auch ausweglose Situationen gibt, in denen man zerstört wird oder verschollen ist. Bei Hyperspace gibt es eine ewig drohende Gefahr: die Thargoids. Sie sind in der Lage, Schiffe, die gerade "hyperspacen", abzufangen und zu zerstören. Da hilft auch keine Energy-Bomb, denn diese zerstört nur die Thargons; die Thargoid-Mutterschiffe bleiben erhalten. Hier hilft nur Hyperspace, aber oft reicht der Treibstoff nicht mehr, da man einige Lichtjahre vor dem gewünschten Planeten abgefangen wird. Insgesamt wurde ich in meiner Laufbahn 27mal abgefangen. Die Bilanz:

1mal alle Schiffe besiegt und entkommen

2mal alle Schiffe besiegt, aber kein Sprit – verschollen

24mal zerstört

Man hat also mit vier Military-Lasern an Bord und höchster Kampferfahrung und über 200000 Credits eine Überlebenschance von 3,7 Prozent. Da lohnt sich das Speichern doch.

Zum Galaktischen Hyperraum:

Eigentlich eine ziemlich unwichtige Anschaffung. Es kommen halt Heimatgefühle auf, wenn man nach Monaten und acht Galaxien wieder nach Lave kommt. Beste Galaxis ist die Galaxis Nummer 2.

Steuerung:

Die Steuerung von Hand ist auf jeden Fall vorzuziehen, da man alle Funktionen gleichzeitig auslösen kann, was beim Joystick nur schwer zu erreichen ist.

Left/Right-Military-Laser:

Manche sind der Meinung, darauf könnte man getrost verzichten. Ich bin da aber anderer Meinung, denn damit lassen sich Feinde leichter besiegen als mit Front- oder Rear-Laser. Aber es erfordert Übung.

Trumbles

Martin Schneider aus Aachen schreibt, daß es doch sinnvoll ist, die Trumbles zu kaufen! Man kann mit ihnen nämlich eine Menge Geld verdienen – wenn man es richtig anfängt. Außerdem wird der Einstufungslevel mit Trumbles im Laderaum schneller erhöht als sonst.

Wenn man die Trumbles gekauft hat, kann man ruhig warten, bis sie sich auf 40000 Stück vermehrt haben. Dann allerdings sollte man sie zu Geld machen, weil sie sonst das Schiff besetzen. Zuerst achtet man darauf, daß der Laderaum völlig leer ist. Dann fliegt man sehr nah an eine Sonne (dabei aber auf die Kabinentemperatur achten!). Ist man nah genug, sterben die

Trumbles an der großen Hitze und zurück bleibt ein Haufen Felle, die man natürlich verkaufen kann. Wer sich also traut, im Blindflug an die Sonne zu fliegen, sollte sich diese possierlichen Tierchen kaufen.

Einige Tips für Elite-Spieler mit guter Ausrüstung: Wenn man einige Zeit Handelsschiffe abschießt, erhöht sich natürlich das Strafregister. Man sollte sich davor hüten, ein Verbrecher zu werden. Wenn es doch passiert ist, hilft ein kleiner Trick, um wieder den Status "sauber" zu bekommen. Dieser Trick verlangt allerdings ein Konto von mindestens 1000 Credits, außerdem sollte keine Ladung an Bord sein. Man kauft sich eine Rettungskapsel und setzt sie während eines Kampfes ein, woraufhin man automatisch zur nächsten Station fliegt. Dort bekommt man genau das gleiche Raumschiff, das man vorher besaß. Auch der Kontostand bleibt erhalten, nur die Ladung geht verloren.

Wer kampflustig ist, kann sich ja mal im Hyperraum mit den Thargoiden schlagen. Diese schärfsten Feinde der Menschen fangen im Hyperraum harmlose Händler ab. Man kann sie aber auch einfach so besuchen. Man drückt die <INST/DEL>-Taste, danach <X> und dann <CLR HOME>, aktiviert den Hyperspace und hält während dem Hypersprung die <CTRL>-Taste gedrückt, landet man fast immer im Hyperraum bei den Thargoiden. Zerstört man die achtkantigen Mutterschiffe, gelangt man schneller zu einer höheren Einstufung. Allerdings sind die Thargoiden ganz schön gefährlich.

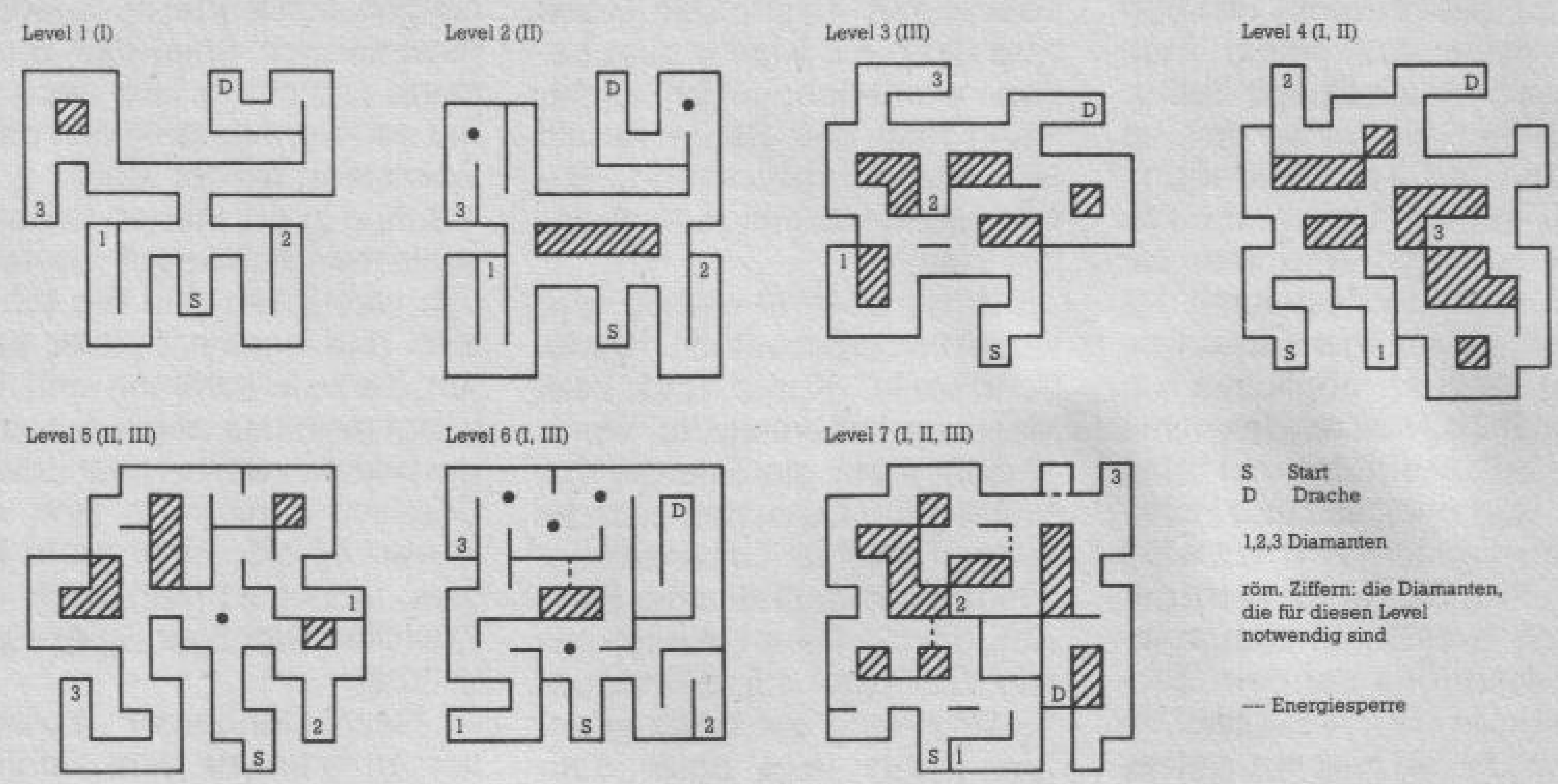
Hier zwei Tips von Michael Neuhaus aus Nachrodt:

Beim Zerstören von Thargoiden-Raumschiffen bleiben manchmal Thargoiden-Container zurück, die man in den Laderaum aufnehmen kann (Raumgreifer vorausgesetzt), auch wenn der Laderaum schon voll beladen ist. Die Container kann man dann als "fremde Güter" verkaufen. Das sollte man aber erst machen, wenn man einen Preis von mindestens 59 Credits erzielt. *wg*

The Eidolon

Christof Ruch aus Pinneberg hat zu den sieben Levels bei "The Eidolon" Karten gezeichnet und gibt ein paar Tips:

- Beim Kampf gegen den Drachen muß man schnell hintereinander Space drücken. Dadurch fängt man die Kugeln und ergänzt so seinen Energievorrat.
- Monster, die zu schnell auf das Eidolon losgehen, sollte man mit Grün erst verwandeln, bevor man mit Rot auf sie schießt.
- Der erste Drache kann mit Rot besiegt werden, der zweite mit Gold, der dritte mit Grün, der vierte mit Blau, der fünfte mit Gold, der sechste mit Blau und der siebte wieder mit Rot.



Sieben Levels bei »The Eidolon«

Nach Christofs Meinung wird es aber erst nach dem siebten Level so richtig schwierig – viel Spaß also! *wg*

F

Future Knight

Hier ist ein sehr praktischer Cheat-Modus, bei dem man keine Leben während des Spiels verliert: Bei "Future Knight" muß man, während das Titelbild erscheint, die Tasten "BUG87" gleichzeitig drücken (ausprobiert bei der C 64-Version). Der Rahmen wird nun grau, als Zeichen, daß das Programm in den Cheat-Modus gesprungen ist. *(wg)*

Feud

"Feud"-Freude auf dem C 64 von Erik Jörns aus Schifferstadt. Ihr ladet Feud und unterbrecht es mit einem RESET. Jetzt gebt Ihr die POKEs ein, und zwar:

POKE 16404,15 für alle Zaubersprüche zu Beginn des Spiels (so müßt Ihr die Kräuter nicht suchen).

POKE 17591,1 bis 40 verändert die Geschwindigkeit der Bewegung.

Mit SYS 16384 startet Ihr das Spiel wieder.

Frankie goes to Hollywood

Zu "Frankie goes to Hollywood" kamen eine Menge Zuschriften. Michael Teusen aus Rheinbrohl hat genau aufgeführt, wie man die Gesamtzahl der Punkte erreicht und das Spiel dann beendet. Hier könnt Ihr nachschauen, wo Euch noch Punkte fehlen.

Grundvoraussetzung ist einmal das Erreichen der 87000 Pleasure Units und das Aufleuchten des Wortes "BANG" rechts bei den Anzeigen. Erst wenn man diese beiden Bedingungen erfüllt sind, kann man nach der Tür zum Herzen des Pleasuredomes suchen.

Die 87000 Pleasure Units erreicht man durch:

1. Erfolgreiches Durchspielen aller zehn Zwischenspiele
2. Aufnehmen und Anwenden gefundener Gegenstände beziehungsweise Berühren bestimmter Gegenstände.
3. Für die Zwischenspiele (Arcade Elements) gibt es folgende Punkte:

2500 Sea of Holes
6000 Cybernetic Breakout
2500 Raid over Merryside
2500 Cupids Arrow
2500 Flower Power
2500 Talking Heads
3200 War Room (4x800)

Im ZTT Room:

2000 Flak Jacket tragen
2500 Mauer abschießen
100 Konsole hinter der Mauer berühren
3000 Puzzle lösen

Der Terminal Room besteht aus:

2000 Security Pass in grünen Computer einsetzen
6000 Floppy Disk in den großen Computer einsetzen (3x2000)
2500 Vierte Diskette einsetzen

Für Abschießen der Feuerbälle, die aus den Abdeckungen in den Corridors of Power aufsteigen, gibt es ebenfalls Punkte, und zwar insgesamt **12000** (8x1500)

Für das Berühren, Aufnehmen und Anwenden von Gegenständen in den Straßen und Räumen gibt es folgende Punkte:

200 Bild "Cupid's Arrow" berühren
400 Video-Kassette nehmen
400 Security Pass nehmen
400 Flack Jacket nehmen
800 Floppy nehmen (2x400)
400 Milchflasche nehmen
400 Katze nehmen
100 Ente fliegen lassen
1600 Pleasure Pills nehmen (4x400)
200 Küchentüre mit Katzenluke berühren
400 Hering nehmen
400 Pistole nehmen
400 Moneybag nehmen
400 Pair of Socks nehmen
400 Schlüssel nehmen
200 Lichtschalter berühren
200 Bild "Merryside" berühren
2000 Video-Kassette in Fernsehgerät einsetzen
2000 Milch in Napf füllen
2000 Katze Milch trinken lassen
2000 Schlüssel berühren
2000 Pleasure Pills benutzen

4. Lösen des Mordfalls

In einem zufällig ausgewählen Zimmer liegt ein Toter. Wenn man ihn findet, bekommt man dafür **800** Punkte und den Hinweis, alle 23 Hinweise (Clues) zu finden, an den Ort des Verbrechens zurückzu-

kehren und den Mörder zu benennen. Die Hinweise tauchen im Window auf, wenn man Räume oder die Straße betritt. Für einige Hinweise gibt es Punkte, und zwar insgesamt **5600** (7x800). Sind alle Hinweise gesammelt, wird bei der Rückkehr in den Raum mit der Leiche ein Window eingeblendet, in dem alle möglichen Namen stehen.Hier zeigt man mit dem Cursor auf den richtigen Täter. Dafür gibt es **3000** Punkte nach der Meldung "It's a fair Cop". War die Person nicht der Mörder, findet man sich automatisch im Flur vor dem Zimmer wieder. Wer im Englischen nicht so fit ist, hier ein kleiner Tip: Einfach wieder ins Zimmer gehen und im Window einen anderen Namen anwählen; notfalls der Reihe nach, bis sie alle durch sind. Das kostet zwar Substanz bei den Balken, doch die kann man wieder auffüllen.

Wenn Ihr genau mitgezählt habt, sind es genau 87000 Pleasure Units. Sind die Balken aufgefüllt und zeigen BANG, kann man im Corridor of Power (dem Labyrinth) die Tür zum Herzen des Pleasuredomes suchen. Sie ist daran zu erkennen, daß sie am Ende eines Gangs liegt und nicht direkt in einer Wand. Betritt man den Raum hinter dieser Türe, so erscheint das Wort "Welcome" und ein Window mit der Nachricht "The Game ends, the Fantasy begins". Das Welcome wird kleiner und größer und das war es auch schon. Etwas enttäuschend nach so viel Spielerei, nicht wahr?

Der letzte Tip kommt von Matthias Basner aus Gevelsberg. In dem Raum, in dem man das Licht aus- und anmachen kann, läßt sich leicht der Balken mit den Kreuz auffüllen. Man geht immer wieder hinein und hinaus und berührt den Lichtschalter. *wg*

Fairlight

Wenn man bei "Fairlight" die besagten Geldsäcke für die Wächter unerreichbar deponiert, dann bleiben sie einem vom Leib. Man kann allerdings auch mit den Wächtern kämpfen, den von ihnen zurückgelassenen Helm aufnehmen und diesen dann den Wirbelwinden zum Verzehr vorwerfen. Bei den keulenschwingenden Riesen funktioniert diese Methode nicht. Wenn man einen von ihnen erledigt hat, dann stellt man genau dort, wo der Riese aus dem Leben schied, ein Faß, einen Stuhl oder einen Tisch. Der Riese wird dann nie wieder zum Leben erwachen, auch nicht, wenn man den Raum verläßt und wieder zurückkehrt. Bei den Mönchen hilft jedoch nur die Eieruhr.

Für die Lösung wichtig sind folgende Gegenstände: Krone, Schriftrolle, Kreuz und zwei Flaschen Lebenselixier. Wenn zwischendrin die Energie zur Neige geht, kann man sich die dritte Flasche Lebenselixier gönnen und natürlich die Speisen, die in vielen Räumen liegen. Die Gegenstände sind ohne Probleme zu beschaffen. Das Kreuz liegt unter dem Thron. Die rechte vordere Platte läßt sich verschieben. Die Krone ist der Schlüssel für die Grabkammer, die sich unten in den Höhlen befindet. Dort schiebt man den König zur Seite und bewegt eine Grabplatte. Nun fällt man in die eigentliche Grabkammer und dort liegt auch das Book of Light.

Die Erdspalte in den Höhlen kann man überwinden, indem man einige Stühle (oder Fässer) über den Abgrund schiebt und das letzte Stück mit einem Sprung meistert.

Nun gilt es, in den Turm vorzudringen, der von einem Mönch bewacht wird. Man läßt einfach das Kreuz fallen und schiebt es so lange auf den Mönch zu, bis dieser verschwindet. In der nächsten Etage des gleichen Turms wartet ein weiterer Mönch. Vor diesem läßt man die zweite Flasche Lebenselixier fallen und schiebt diese in seine Richtung, bis auch er verschwindet. Genauso verfährt man in der dritten Etage, denn hier wartet der dritte Mönch.

Oben im Turm angelangt nimmt man den Schlüssel und benutzt die Schriftrolle, um wieder auf den Schloßhof zu gelangen. Dann eilt man mit dem Book of Light und dem Schlüssel aus dem Turm zum Haupttor, das ins Freie führt. Geschafft! *wg*

Football Manager II

Die Tips für »Football Manager II« auf dem Atari ST kommen von Stephan Englhart aus Ingolstadt. Unterschiede zu anderen Versionen sind uns nicht bekannt:

– Das erste Werbeangebot sollte man sofort annehmen, da man nur geringe Chancen hat, ein zweites Angebot zu bekommen.

– Will man mit allen Mitteln aufsteigen, sollte man nach jedem gewonnenen Spiel den Spielstand speichern und nach einer verlorenen Partie den alten Spielstand wieder laden.

– Schon in der vierten Division sollte man sich so gut wie möglich verstärken und die teuersten und besten Spieler kaufen, die zu bekommen sind. Erledigt man das nämlich erst in der ersten, zweiten oder dritten Division, kann man sich die teuren Spieler nicht mehr leisten. Damit ist man auch vor Ausfällen wichtiger Spieler geschützt.

– Nach längerem Spielen kommt man zu dem Schluß, daß das Training anscheinend wenig Einfluß auf den Spielverlauf hat.

– Da Pokalspiele das meiste Geld bringen, sollte man diesen erhöhte Aufmerksamkeit widmen. Also schickt man seine stärkste Elf auf das Spielfeld, denn wenn man einmal die Viertel-, Halb- und das Finale erreicht hat, winkt die "dicke Kohle".

– Gegen einfache Gegner sollte man seine Top-Akteure schonen, damit sie für das nächste Spitzenspiel wieder fit sind.

– Es ist wichtig aufzupassen, daß die Energie eines Spielers nicht unter 50 Prozent sinkt. Sonst ist er für ein paar Wochen verletzt und fehlt für einige wichtige Spiele. Deshalb sollte man einen Spieler pausieren lassen, wenn seine Energie unter 75 Prozent sinkt.

– Wenn zu viele Spieler lädiert sind, so daß man nicht mehr in der Lage ist, 13 Spieler aufzustellen, wird das Spiel mit 0 Punkten und 0 zu 4 Toren bewertet.

– Hier ein paar Tips zur Spieltaktik und Mannschaftsaufstellung:

1. Am stärksten sollte das Mittelfeld sein, denn dort wird das Match entschieden. Hat man ein gutes Mittelfeld aufzubieten, befindet man sich meistens im gegnerischen Strafraum. Hat man ein schlechtes Mittelfeld zusammengestellt, "kreucht und fleucht" man in der eigenen Hälfte herum: Man braucht dann viel Glück, wenn das Spiel nicht in einem Desaster endet.

2. Besitzt man ein starkes Mittelfeld, achtet man darauf, daß man einen einigermaßen brauchbaren Sturm auf die Beine bringt. Die Verteidigung ist dann nicht mehr so wichtig, denn die wird bei einem starken Mittelfeld sowieso fast nie geprüft.

3. Formation: Die günstigste Formation besteht aus einem Torwart, einem oder zwei Verteidigern, vier Mittelfeldspielern und drei oder vier Stürmern (je nach Gegner). Als Reservespieler sollte man zwei Spieler mitnehmen, die zu 100 Prozent fit sind.

Grundsätzlich sollte man in der ersten Halbzeit mit der bestmöglichen Formation auftreten. In der Pause nimmt man die beiden prozentual schwächsten Spieler heraus und bringt so frisches Blut in die Mannschaft (auch wenn man z.B. einen Verteidiger im Mittelfeld einsetzen muß, weil im Moment kein anderer Mittelfeldspieler zur Verfügung steht).

Wenn man einen Spieler in der ersten Halbzeit einsetzt und in der zweiten Hälfte aus der Mannschaft nimmt, regeneriert er sich genauso, wie wenn man ihn überhaupt nicht einsetzt.

Wenn man einen Spieler nur in der zweiten Halbzeit einsetzt, braucht er genauso viel Energie, wie für das ganze Spiel. *al*

Flash Gordon

Tips zu Mastertronics Billigspiel-Klassiker Flash Gordon kommen von unserem Leser Carsten Hampe aus Berlin:

Der 1. Teil:

1. Nie auf die Schlangen schießen, sondern lieber Munition sparen, indem man sich ihrem Bewegungsrhythmus anpaßt und unter ihnen durchläuft.

2. Den Skelettkämpfer (Skelett mit Speer) kann man meines Erachtens nicht töten. Deshalb sollte man warten, bis er seinen Speer wirft, sich ducken und dann nach rechts (oder links) laufen.

3. Den Affen noch im Fall abschießen, weil man sonst mehr Muniton benötigt, um ihn zu töten (warum eigentlich immer töten?!)

4. Den Drachen muß man mit zwei Schüssen schnell töten. Wenn er Feuer speit, sofort ducken.

5. Für den Tiger vor dem Eingang zu Barins Höhle braucht man drei Schüsse, denn springen funktioniert nicht. Man muß sich daher mindestens drei Schuß in der Revolvertrommel oder im Magazin aufheben, da der Tiger sehr viel Zeit abzieht.

6. Um über die Schluchten zu springen, muß man immer Anlauf nehmen, da Flash sonst

nur einen kurzen Sprung ausführt.

Der 2.Teil:

Barin ist am leichtesten durch "Low Punch", "Punch to Body" und "Punch to Head" zu besiegen. Wer es schnell machen will, benutzt am einfachsten den "Low Punch", weil er eine sehr große Reichweite und große Wirkung hat, und gleichzeitig Schutz vor Barins Tritten bietet.

The Fourth Protocol

Kirsten Thiergart aus Düsseldorf hat Tips zum Adventure "Fourth Protocol". Kirstens Tips helfen beim ersten Teil "The Nato Documents":

1. Eine Person mit 24 "Watchern" zu beschatten, ist am wirksamsten und erzielt auf jeden Fall Ergebnisse (falls es welche zu erzielen gibt).

2. Um das Telefonverzeichnis von CENCOM zu bekommen, muß man als Filenamen "Telephone" eingeben.

3. Hat man Mrs. Abbs erfolgreich beschattet und soll angeben, was jetzt geschehen soll, wählt man "other suggestion", da keine der Möglichkeiten voll zufriedenstellend ist. Nach "Entrap" antwortet der Computer mit "Who". Jetzt braucht man nur noch den Namen des Verdächtigten eingeben.

4. Inzwischen ist offiziell bekannt, daß es einen Verräter gibt und die Ermittlungen gehen weiter. Der nächste interessante Fall heißt Adamson. Sollte man ihn beschatten, ist das Ergebnis sicher nicht uninteressant.

5. Hat man die Nummer 79 26 58 56 angerufen und einen wichtigen Hinweis erhalten, muß man die Frau des Vermißten beschatten lassen. Weiß man jetzt, wie ihr Bekannter heißt und hat ihn beobachtet, ist es ratsam, den Rest den Kollegen zu überlassen.

6. Zwischendurch sind Informationen an die Zeitungen weitergeleitet worden, und es ist am vernünftigsten, die Papiere zu analysieren.

7. Nach einigen aufgeregten Anrufen von Bracton läßt man ihn beschatten und entdeckt eine etwas seltsame Neigung an ihm. Das reicht, um das Medical Security über ihn aufzuklären. Auf die Frage "Why" antwortet man kurz und sachlich mit der Art der Feier, die Bracton besucht hat.

8. Johnston muß auf jeden Fall beschattet werden. Nach dem ersten Ergebnis nicht voreilig handeln, sondern erst mit Johnston sprechen.

9. Auf alle Fälle zur Vauxhall-Bridge fahren. *wg*

G

Gryzor

Hier die Tips der Redaktion zu "Gryzor" auf dem Schneider CPC: Einen High-Score kann man sich schnell erschummeln. Man bleibt einfach im ersten Bild stehen und stellt seinen Joystick auf Dauerfeuer. Jetzt hat man zwar Zeit für eine gemütliche Tasse Kaffee, aber besonders ehrlich ist das nicht. Deshalb lieber zu den Tips:

- Alle Angriffswellen lassen sich auswendig lernen. Wenn man ein paarmal gespielt hat, hat man mit den Formationen keine Probleme mehr.
- Bei Kanonen ducken und warten, bis sie nicht schießen.
- Die Extras muß man bedacht auswählen. Wer lange spielen will, sollte sich den Flammenwerfer zulegen. Er befindet sich im dritten Bild und muß zuerst aufgeschossen werden. Er feuert zwar nicht schnell, hat aber einen entscheidenden Vorteil: Er ist ideal für alle Einrichtungen, für die man sonst mehrere Schüsse braucht.
- Wenn man den Flammenwerfer verliert, hat man zwei weitere Möglichkeiten: den Dreierschuß fürs Freie oder das MG für den Tunnel.
- In den Tunneln muß man sich bücken, um unverwundbar zu werden. Auch hier ist der Flammenwerfer von Vorteil.
- Im ersten Tunnel zuerst das "Auge" in der Mitte treffen. In zweiten Bild geht's mit dem rechten. Im dritten Abschnitt muß man sich bücken, um die Abdeckung aufzuschießen. Praktischerweise ist man gleichzeitig unverwundbar. Den vierten und letzten Abschnitt behandelt man wie den ersten.
- Wenn man in der "Höhle des Löwen" steht, schießt man zuerst die vier blinkenden Abdeckungen auf. Danach konzentriert man sich auf eine der beiden Kanonen. Wenn man eine lahmgelegt hat, wird es kritisch; dann kommt nämlich ein Sprite, das am oberen Rand hin- und hersaust und Feuerbälle abfeuert. Man kann ihnen durch Springen ausweichen, aber eine narrensichere Methode haben wir noch nicht gefunden. Wenn man den Kumpel am oberen Schirmrand erledigt hat, nimmt man sich die letzte Kanone vor. *al*

Golden Path

Steffen Fisch aus Stuttgart und Phillip Westner aus Fellbach haben innerhalb von drei Tagen das Action-Adventure "Golden Path" gelöst. Sie schreiben, daß es nicht allzuschwer gewesen sein soll. Und hier nun die Lösung:

Alle Gegenstände, die man findet, braucht man nur einmal. Es gibt nur zwei Ausnahmen: Erstens den Apfel, den man immer bei sich haben sollte, wenn man an der Ziege vorbeigeht; das zweite ist der Ring.

Zuerst geht man an die Brücke, holt dort den Igel und den Schlüssel. Mit diesem geht man zum Müller und erfährt von ihm, daß sein Sohn entführt worden ist. Man läuft dann zum Hintereingang des Schlosses, wo man den Schlüssel zur Zellentür findet. Zuerst öffnet man die Tür zum Schloß mit dem ersten Schlüssel. Wenn man im Schloß angelangt ist, weiter zwei Bilder nach rechts, wo man das Kind des Müllers findet. Man befreit es aus der mißlichen Lage, indem man mit dem anderen Schlüssel die Zellentür aufsperrt. Danach sagt man dem Kind, daß es dem Spieler folgen soll.

Von diesem Bild geht man dann weiter nach rechts zum Hund, bei dem man den Igel fallen läßt und den Speer mitnimmt. So greift der Hund nicht an.

Man verläßt das Schloß und nimmt die Pinzette mit, die vor dem Haus liegt. Mit ihr begibt man sich nun zum Baby-Drachen und zieht ihm den Dorn aus dem Fuß. Jetzt wieder zum Müller gehen und den verlorenen Sohn abliefern. Man bekommt einen weiteren Auftrag: Man soll dem Müller Wasser und einen Drachenzahn bringen.

Wieder zurück zum Baby-Drachen gehen, den man sich durch das Dornausziehen zum Freund gemacht hat. Man nimmt den Wassereimer und geht zum Brunnen, der Drache folgt hinterher. Mit dem Wasser füllt man den Eimer. Vor dem Wassergeist braucht man sich jetzt nicht zu fürchten, da ja der Drache dabei ist. Schnell wieder zum Müller und ihm den Wassereimer geben. Jetzt weiter zum Dieb, ihn zusammenschlagen und das Gold nehmen, das direkt neben dem Dieb liegt. Mit dem Gold geht man zum Bettler, der den Weg zum feuerspeienden Drachen zeigt. Dort das Gold möglichst weit links vom Drachen ablegen und von rechts an den Drachen herangehen. Der Drachen wird vom Better abgelenkt und bemerkt den Spieler nicht. Man kann jetzt den Drachen mit dem Speer umbringen und sich den fehlenden Drachenzahn holen.

Den Zahn, wie befohlen, dem Müller geben. Zum Dank bekommt man von ihm ein Pulver. Mit dem Pulver in der Hand geht man zum Dämon. Der Dämon ist die Frau, die sich nach kurzer Zeit verwandelt und dann hämisch lacht. Dieser Frau gibt man das Pulver. Sie stirbt dann, und so bekommt man ein Schlafpulver, mit dem man das Krokodil am Tempel einschläfert.

Man begibt sich wieder zum Schloß und holt in der Küche das Fleisch. Das Fleisch gibt man dem hungernden Mann, von dem man dafür einen langen Stab bekommt. Dann weiter zum Brunnen, die Banane holen und ans Floß gehen. Wenn man jetzt den Stab benützt, fährt man über den Fluß zum Affen hinüber. Die Axt kann man übrigens liegenlassen. Jetzt wartet man, bis der Affe das Floß betreten hat und überquert wieder den Fluß. Dort angekommen, lockt man den Affen mit der Banane zum Turm, auf den man dann die Banane wirft. Der Affe klettert hoch und wirft dabei die gelben Räucherstäbchen herunter.

Mit diesen bewaffnet, geht man wieder zum (inzwischen schlafenden) Krokodil und legt sie ab. Im Schloß findet man die Streichhölzer. Dort kann man auch wieder seine Energie auffrischen, wenn man die Eßstäbchen benutzt. Auch die Streichhölzer müssen beim Krokodil abgelegt werden. Von dort geht man zum Raum, wo früher der Bettler war, pflückt dort die Blumen und gibt sie dem Mädchen, von der man zum Dank eine Laterne erhält.

Im Raum des Löwen (ehemaliger Dämonenraum) auf den oberen Pfad gehen, war-

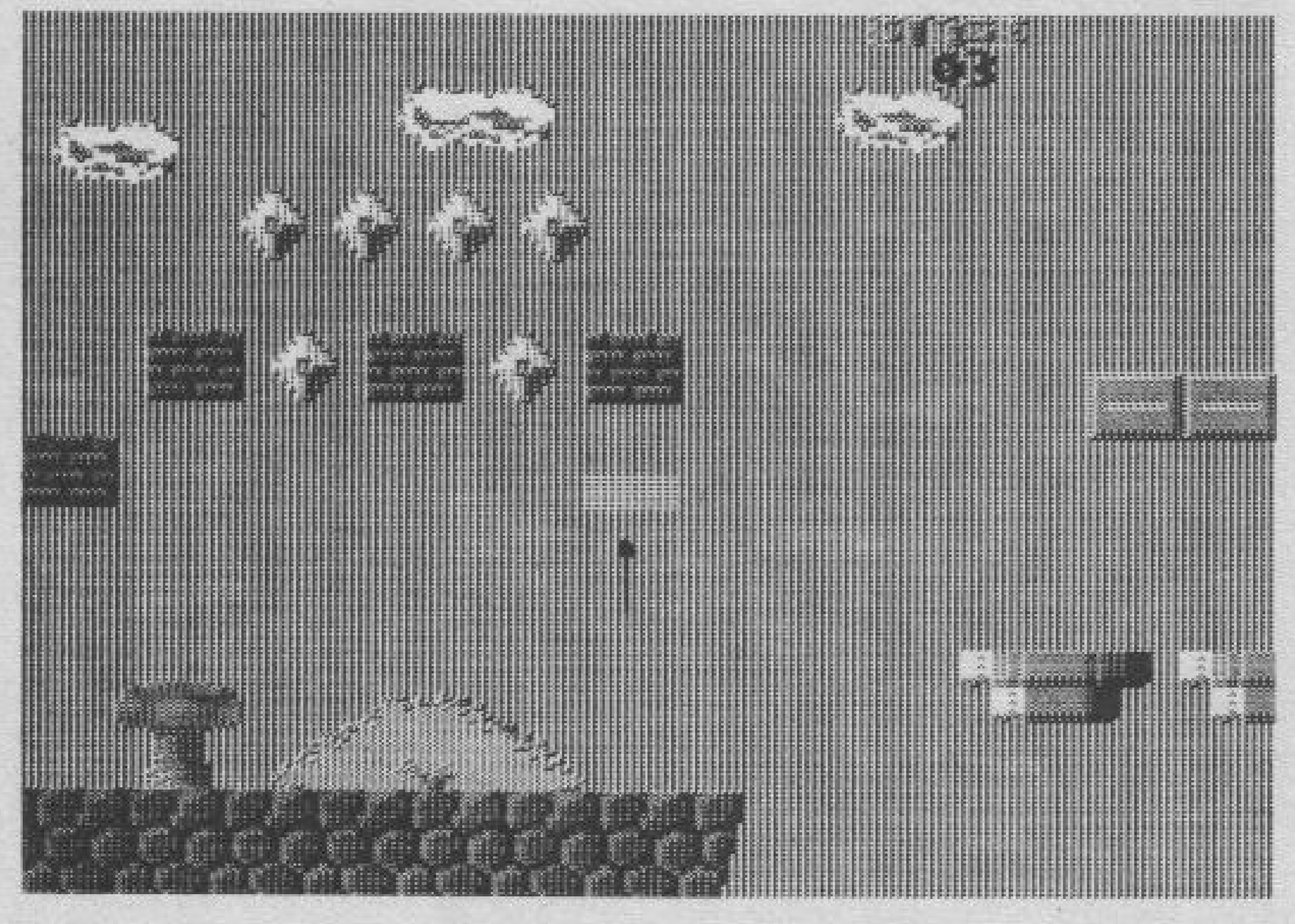
ten, bis der Löwe unter dem Steinblock steht und dann den Felsbrocken herunterwerfen. Danach ist der Weg zum Höhleneingang frei.

In der Höhle findet man auch das Skelett, das man zusammenschlägt. Den Knochen braucht man nicht. In diesem Raum nimmt man die Laterne in die Hand und geht damit in den Raum rechter Hand. Dort findet man die roten Räucherstäbchen. Dann wieder nach links weitergehen, bis man das Labyrinth betritt. Hier trifft man auf den Keymaster, dem man den Ring zeigen muß. Man erhält von ihm den Schlüssel zum Tempel. Von hier aus läuft man wieder in den Raum mit den drei Felsbrocken. Dort nimmt man zwei Steine (nicht den harten Stein) und geht zum Canyon. Die zwei Steine wirft man in die Mitte des Flusses. Auf diese Art und Weise wird der Fluß gestaut und am Wasserfall öffnet sich eine Kammer, die den "Orb of Protection" enthält. Jetzt die gelben und die roten Räucherstäbchen, die Streichhölzer und den Schlüssel zum Tempel holen. In den Tempel kommt man, indem man über das Krokodil geht und die Türe zum Tempel mit dem Schlüssel öffnet. Im Tempel zündet man beide Räucherstäbchen an und das Adventure ist gelöst. *al*

The Great Gianna Sisters

In *Power Play* 6 haben wir bereits die versteckten Bonus-Höhlen zu "The Great Gianna Sisters" abgedruckt. Jetzt zeigen wir Euch weitere Hardcopies, die sehr erfolgreich sind. Auf ihnen seht Ihr, an welche Steine Ihr Gianna oder Maria steuern müßt, um die Warp-Zones zu bedienen. Berührt man die markierten Steine, so kommt man gleich ein paar Level weiter.

In der C64-Version hat der Programmierer einen Cheat-Modus versteckt. Man drückt in einer beliebigen Phase des Spiels die Tasten "ARMIN" und – schwupp – ist man einen Level weiter. Man bekommt einen saftigen Zeitbonus auf sein Punktekonto addiert. Vorsicht: Der Trick funktioniert nur bis Level 32, im letzten Level bewirkt diese Tastenkombination nur einen üblen Absturz. *al*

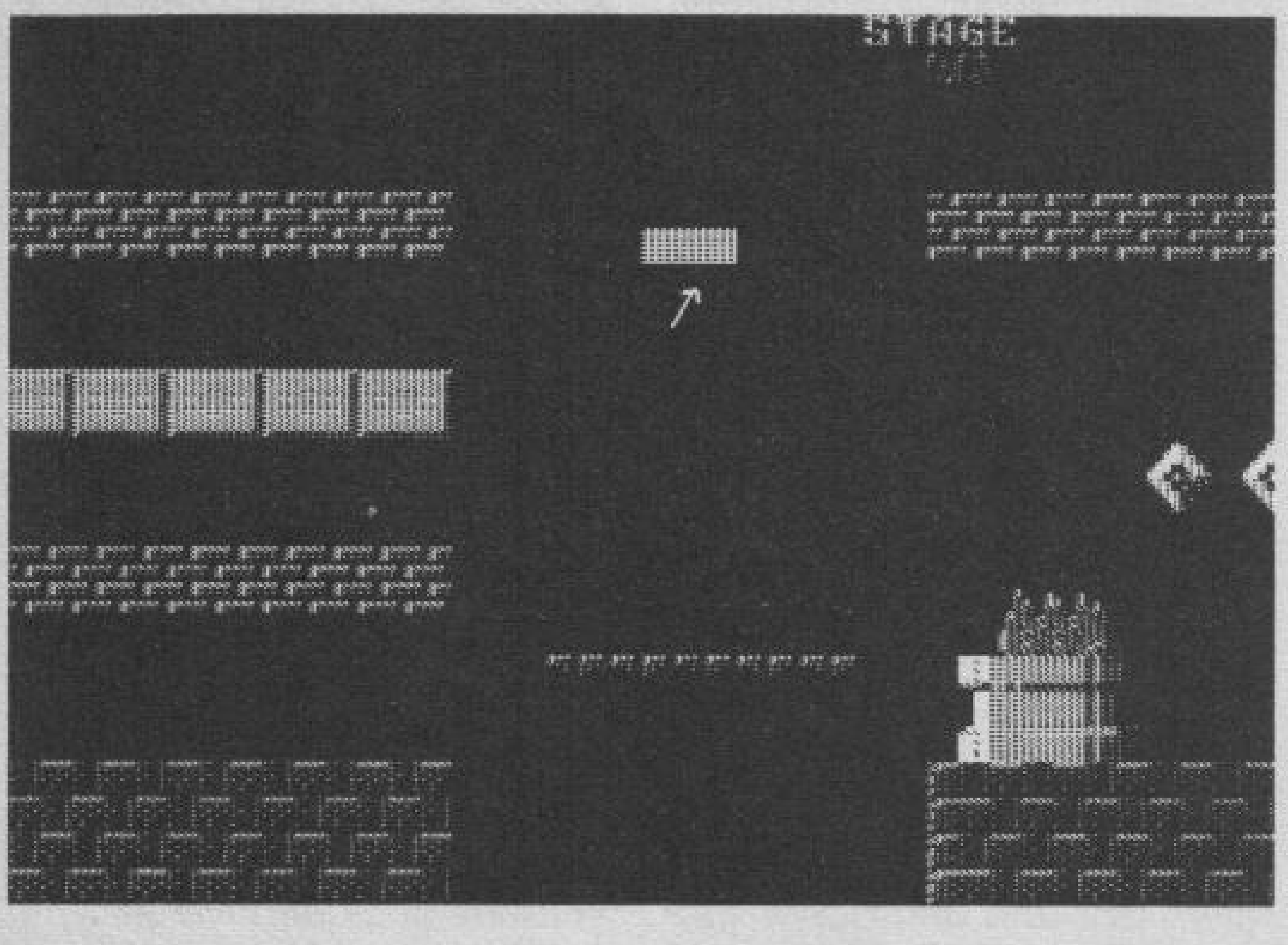


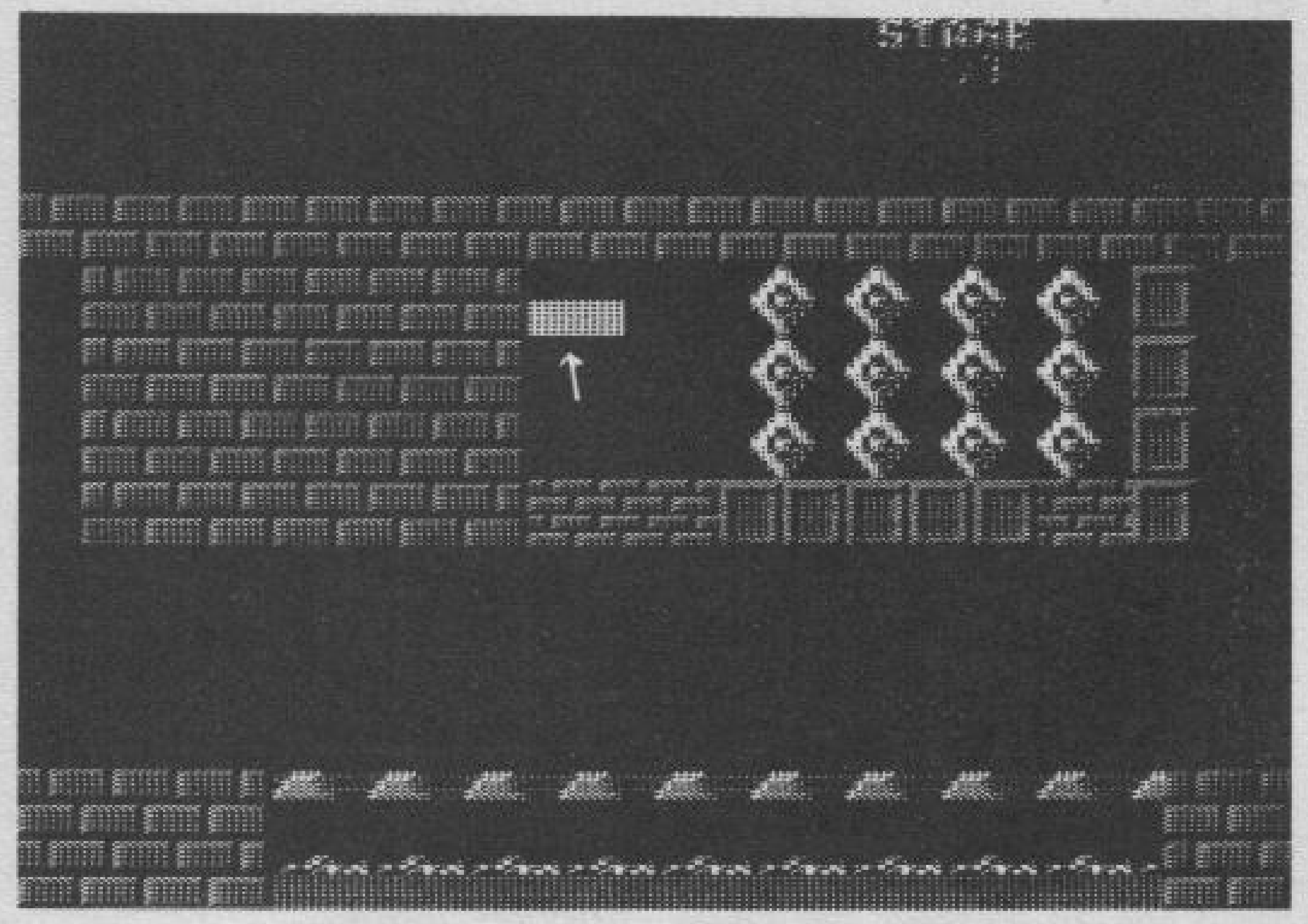
Ghosts'n Goblins

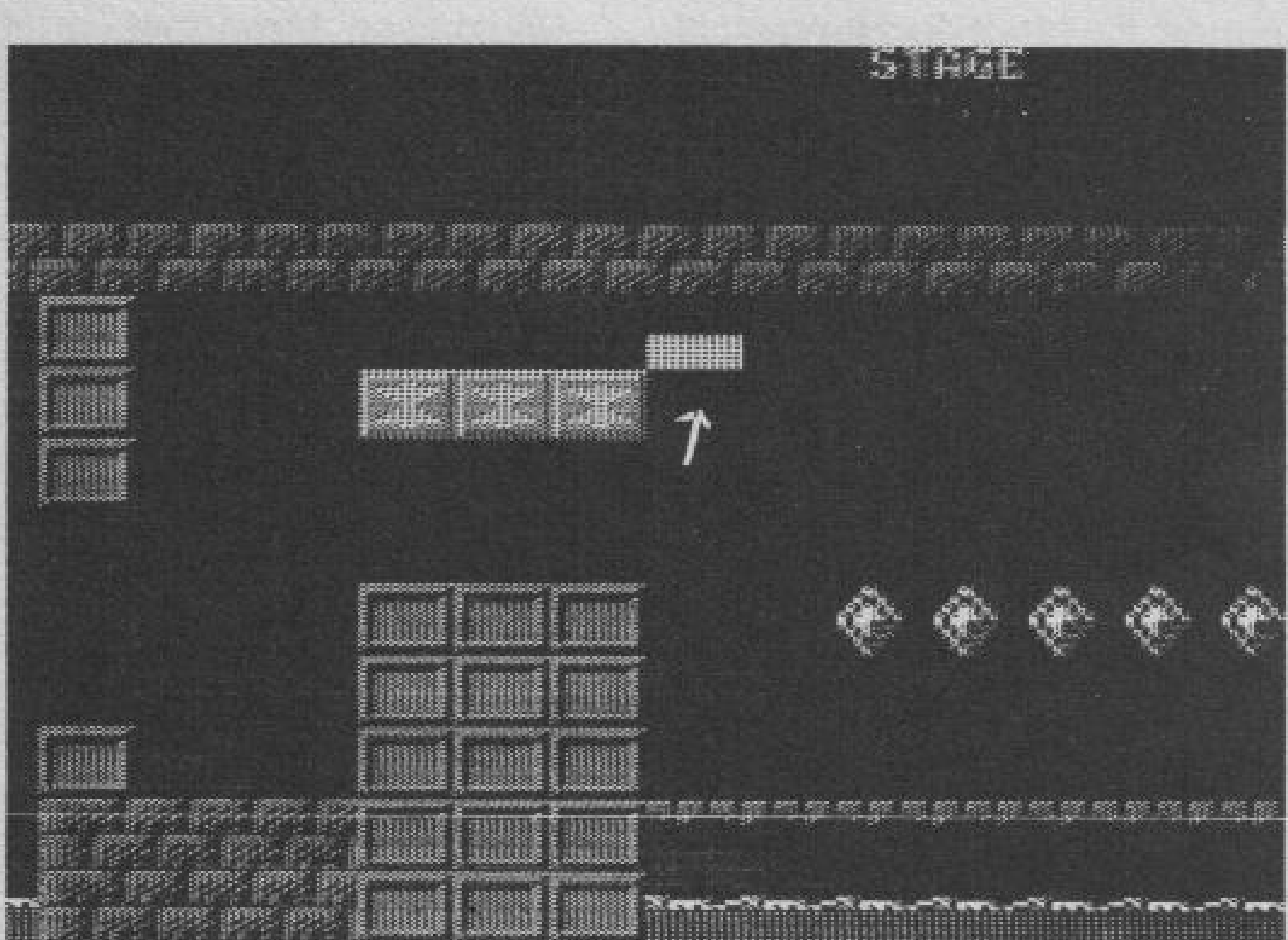
Christian Spangler aus Beratzhausen hat uns ein vorzügliches Mini-Listing für "Ghosts'n Goblins" (Schneider CPC) geschickt. Die Zeilen 20 bis 60 müssen nicht alle eingegeben werden; Ihr könnt Euch eine beliebige POKE-Kombination auswählen. Was die einzelnen POKEs bewirken, ist in den jeweiligen Programmzeilen beschrieben. Tippt das Listing ab und startet es mit RUN. Ghosts'n Goblins wird dann automatisch geladen, ordentlich durchgePOKEt und gestartet.

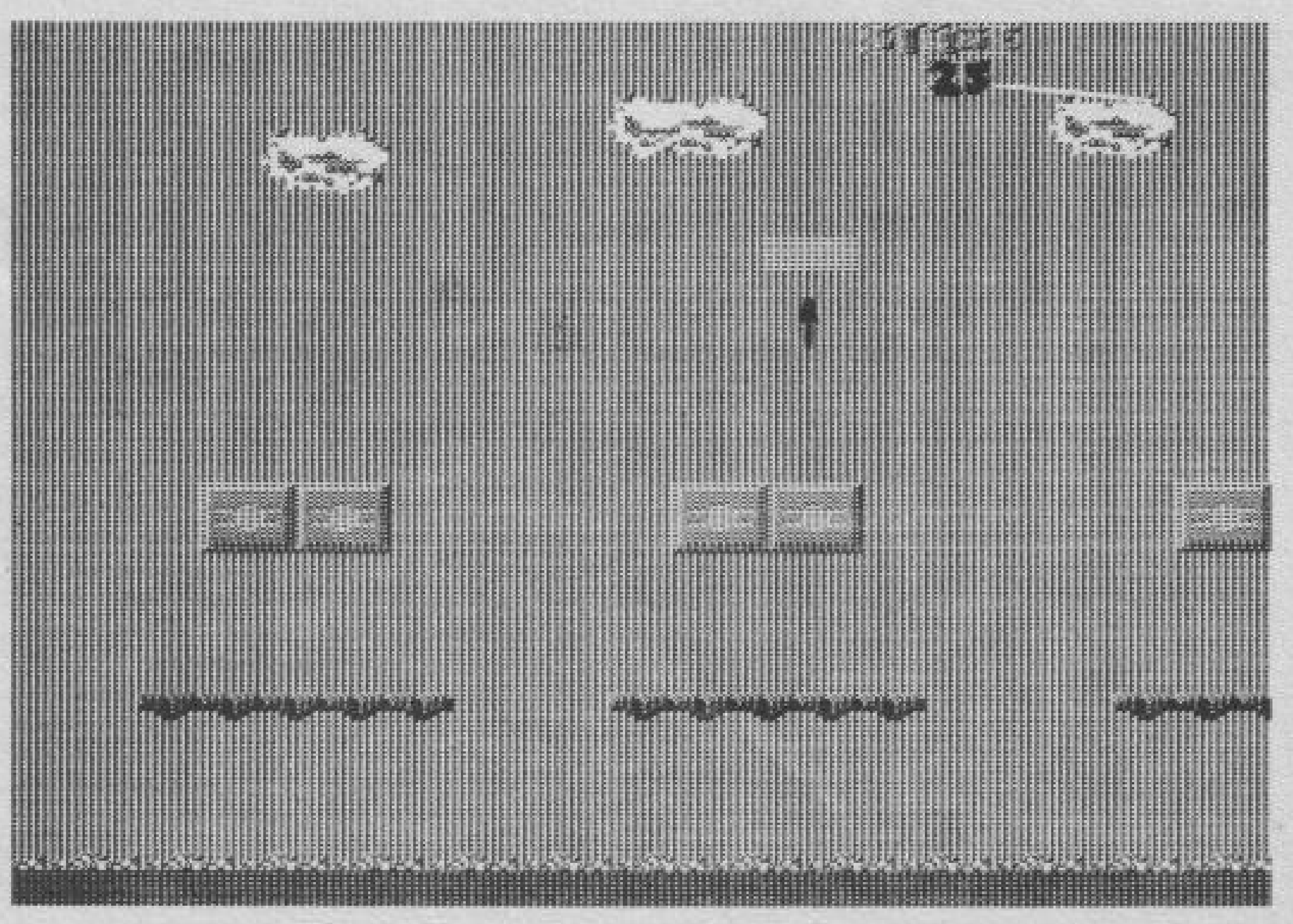
```
10 MEMORY 4863 : LOAD "
CODE"
 20 POKE 20636,0 : REM
Unendlich viele Leben
 30 POKE 20633,24 : REM
Bei Tod in den nächsten Le-
vel
 40 POKE 33421,0 : REM
Spiel wird langsamer
 50 POKE 33410,0 : REM
Unverwundbar
 60 POKE 20630,200 : REM
Durch Druck auf <ESC>
kommt man ein Level weiter
```

Die folgenden POKEs funktionieren mit allen C64-Originalen. Ihr braucht aber auf alle Fälle einen Reset-Taster, um









Anzahl der Leben:	POKE 2175,X
Unsterblichkeit:	POKE 2358,234:POKE2359,234: POKE 2360,234
Einen der 4 Level bestimmen:	POKE 2203, (0-3)
Eine der 5 Waffen wählen:	POKE 2214, (1-5)
Spritekollision aus:	POKE 7086,0
Schutz vor feuerspeiender Pflanze:	POKE 7488,56
Unbegrenzte Zeit:	POKE 3901,0

das Programm zu unterbrechen. Dann gebt Ihr den POKE ein, und startet "Ghosts'n Goblins" mit:
SYS 2128

Diese kleinen Tricks machen das Spiel wesentlich leichter. Durch die folgenden POKEs wird Ghosts'n Goblins spaßiger, denn sie verändern so manches. Einiges sieht wirklich sehr lustig aus, und ich rate Euch, es mal auszuprobieren!

POKE 7086,13
läßt die Zombies fliegen
POKE 7086,10
genügt, und die Zombies springen durch die Gegend
POKE 7086,12
Die Zombies tragen den Ritter dann, ohne ihn zu töten.
POKE 7086,15
Verwandelt alle Zombies
POKE 4242,42
und es gibt keine Probleme beim Treffen der Monster. *wg*

Goldrunner

Michael Kaiser aus Bregenz spielt oft und gerne "Goldrunner" auf dem Amiga. Damit Ihr genausoviel Spaß damit habt, hier seine Tricks.

Wenn man während des Spiels auf eine der folgenden Tasten drückt, springt das Programm in den eingebauten Cheat-Modus.

F5 - Sprite-Cheat

1. Das Goldrunner-Raumschiff kann durch die Hindernisse hindurchfliegen.

2. Die Energie wird zwar abgezogen, wenn sie jedoch auf Null gesunken ist, hat das keine Folgen für das Raumschiff.

I - Level überspringen

Ein Druck auf die Taste <I> bewirkt, daß man ein Level überspringt.

U - Bonusrunde beenden

Wird während der Bonusrunde die <U>-Taste gedrückt, wird die Bonusrunde abgebrochen und man beginnt im nächsten Level.

Gremlins

Diesmal geht es den "Gremlins" an den Kragen, sie können einem fast leid tun. Die Tips kommen von Andreas Jantos aus Viernheim.

1. Die Gremlins werden nicht im Kino getötet; das Kino dient nur zur Ablenkung der Gremlins.

2. Man muß die Lüftungsschächte mit Metallplatten reparieren (kann man aus dem Briefkasten schneiden, um die Gremlins einzusperren).

3. Gremlins sind lichtscheu. Also schaltet man die Blinklampe ein und wirft sie in den Briefkasten; der Gremlin flüchtet.

4. Die "pipe" kann man vom Zapfhahn abschneiden.

5. Mit dem Schweißgerät kann man den Schneepflug zerschmelzen.

6. Das Schweißgerät braucht man, um den Schneepflug lahmzulegen, den Briefkasten zu zerlegen und um Gremlins zu töten.

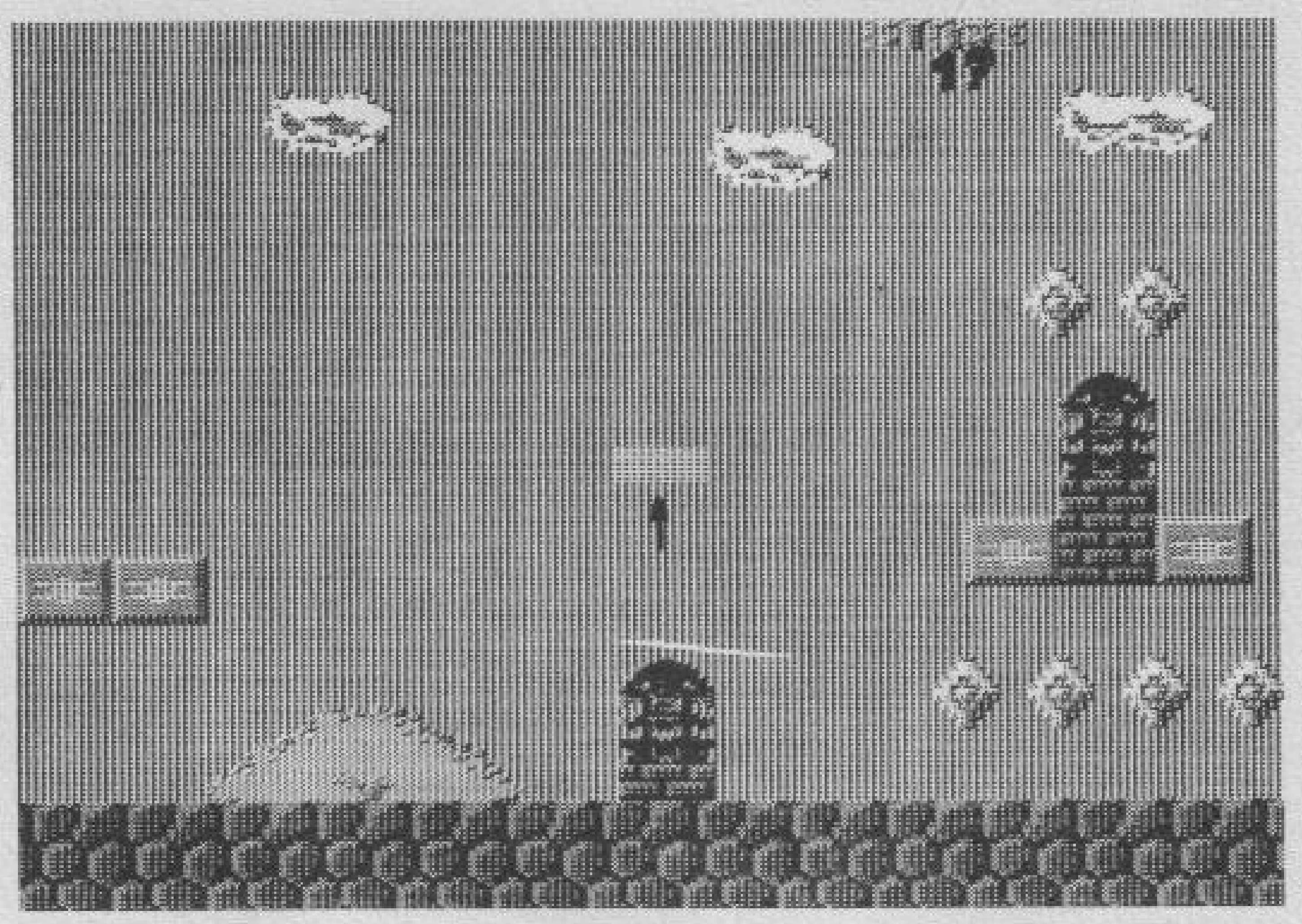
7. Die Gremlins im Lüftungssystem einsperren, um sie dort zu vernichten.

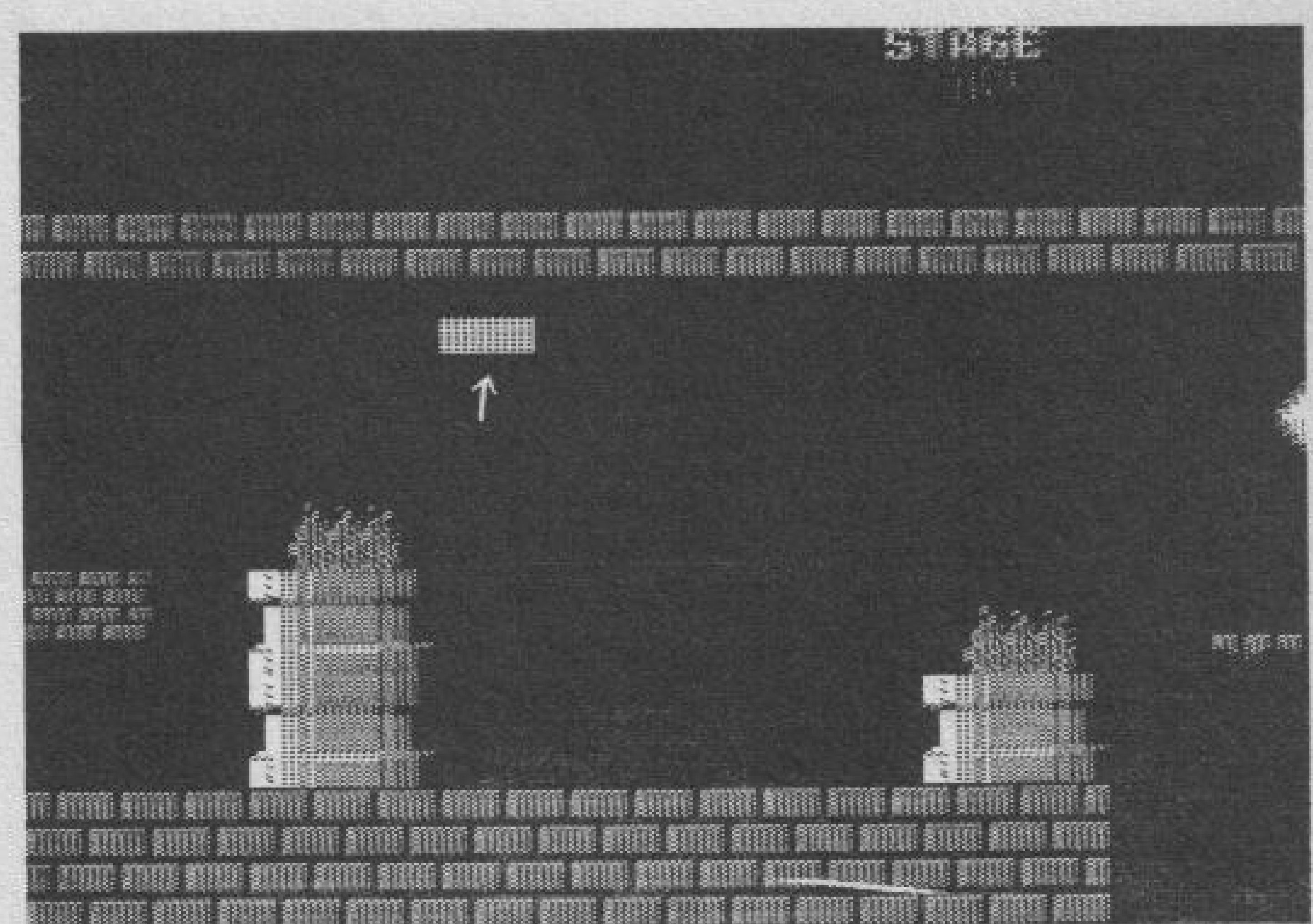
8. Gizmo ist eine treue Seele, die den Spieler begleitet und die verschlossene Tür im Kaufhaus öffnen kann. *wg*

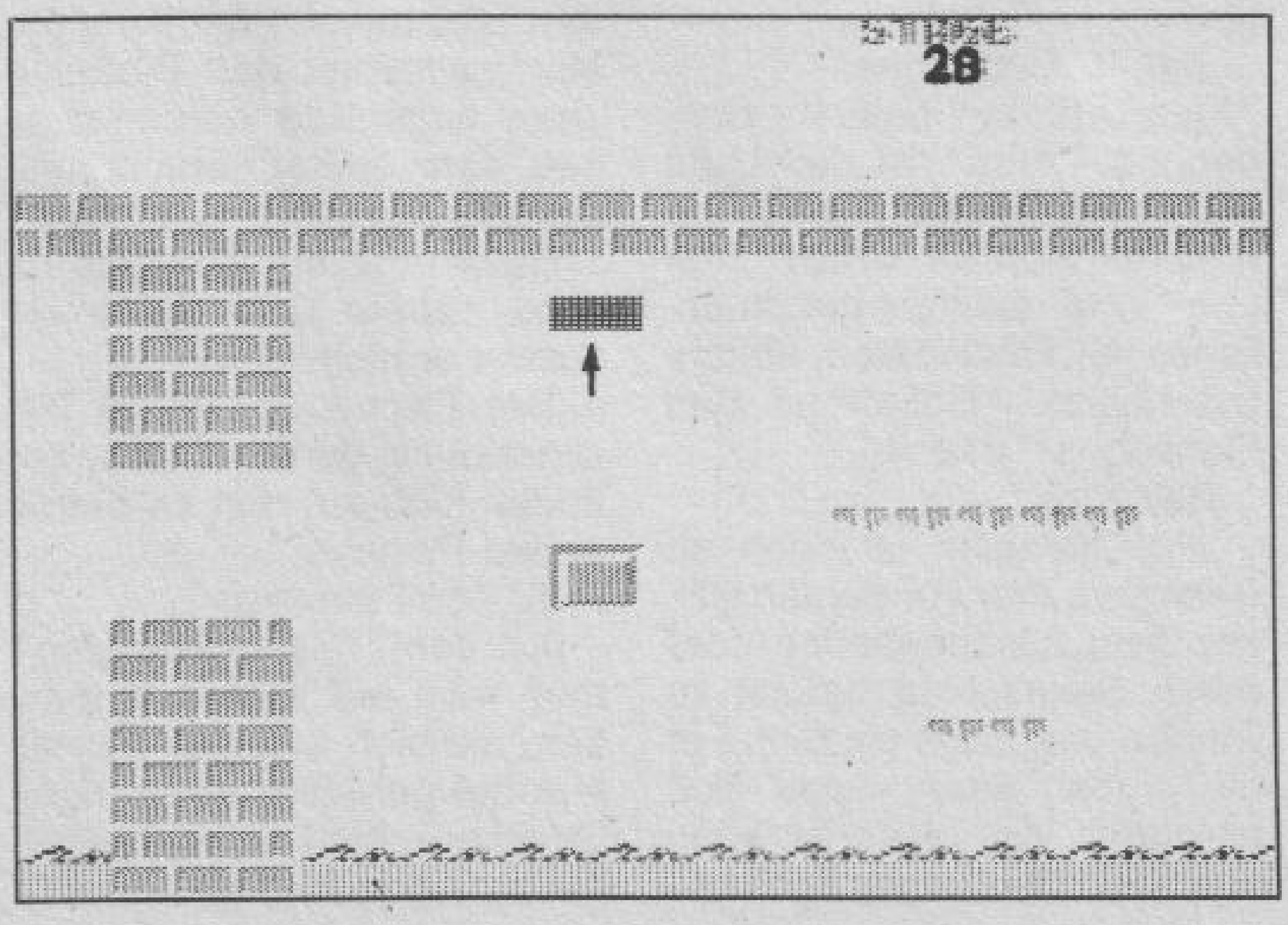
Gauntlet

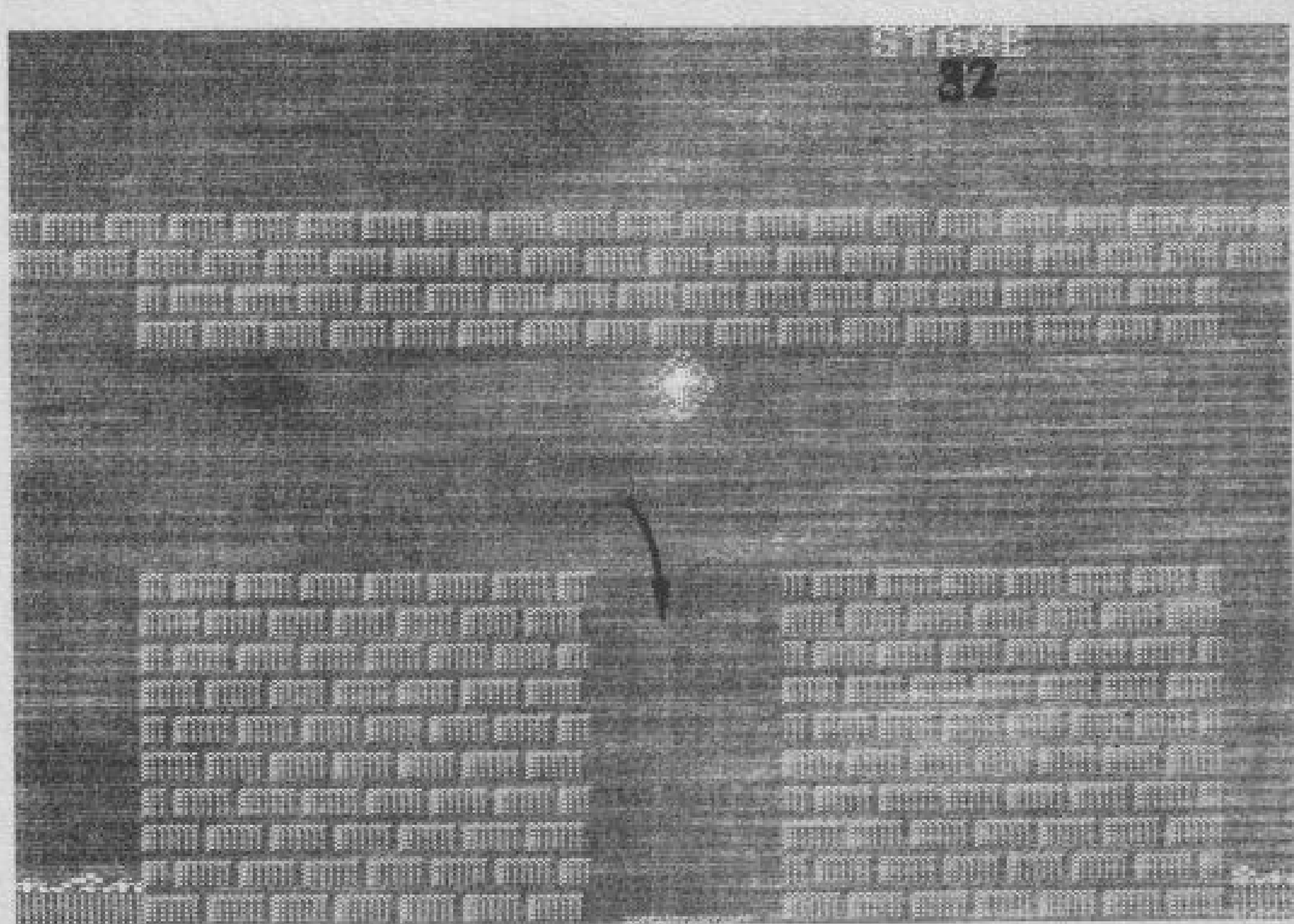
Bernhard Bichmann aus Freiburg hat uns Tips zu »Gauntlet« auf dem Schneider-CPC geschickt. Wenn man sich einer großen Horde Gegnern gegenübersieht, muß man versuchen, sie durch das Scrolling in einzelne »Portionen« zu zerteilen. Dies ist möglich, da schneller gescrollt wird, als die Monster laufen und keine von außen in den Bildschirm kommen. Wenn man zu zweit spielt, ist es besonders wichtig, die Rollen richtig zu verteilen. So sollte der Warrior nicht gerade dem Wizard die Zaubertränke wegschnappen.

Auch bei den Potions muß man überlegen, wem sie am meisten nützen. Wenn man sich wirklich lange in den Dungeons austoben will, sollte man sich die "Deeper Dungeons" besorgen. *al*









Heavy on the Magick

Hier ein Blitz-Lösungsweg, mit dem man "Heavy on the Magick" innerhalb weniger Sekunden lösen kann. Ausprobiert haben wir ihn an der Schneider CPC-Version, er sollte beim Spectrum aber genauso funktionieren. Gebt einfach der Reihe nach folgende Kommandos ein:

Pick up Grimoire, E, N, NW, "Door, Wolf", N, NW, Invoke Astarot, "Astarot, Pilefoot", W, "Door, Eleven", N und schon hat man einen der Ausgänge erreicht. Jemals so schnell ein Adventure gelöst? *wg*

Herz von Afrika

H

Dietmar Prager aus Klagenfurt in Österreich hat seinen Brief "Tips eines Afrikaforschers" genannt. Hier seine Grundlagen zu "Herz von Afrika":

Zuerst muß folgendes gesagt werden: Bei jedem Spiel liegt das Grab woanders, so daß man nicht sagen kann, wo Ahnk-Ahnk vergraben liegt. Ich gebe aber Tips, die helfen, das Grab zu finden.

Gegenstände

Geschenke benötigt man, um sie den Eingeborenen zu geben, außerdem sind sie das einzige Zahlungsmittel im Urwald. Das Gewehr braucht man überall zur Verteidigung. Ausnahmen sind Städte und Dörfer, hier nimmt man die Peitsche. Im Regenwald empfiehlt sich eine Machete. Will man verhüten, daß man in den Bergen verunglückt, so trägt man dort ein Seil. In der Wüste die Wasserflasche nicht vergessen. Die Schaufel benötigt man zum Ausgraben von Schätzen und auch beim Grab. Medizin immer bei sich führen, denn man ist schnell einmal verletzt. Das Kanu empfiehlt sich, wenn man die Eingeborenen auf Flüssen besucht; für Landwege ist es hinderlich. Die Karte braucht man zur Orientierung.

Die Nordregion

In der Nordregion leben die Völker Tuareg, Berber, Nubier und Sidamo. Ihre Häuptlinge lieben Gold über alles. Wer ihnen genug davon gibt, bekommt nähere Informationen über die Schätze und die Lage des Grabes.

Sprache:

In jeder der fünf Regionen gibt es bestimmte Wörter für Himmelsrichtungen und Landschaften. Wozu die verschiedenen Sprachen? Damit das Spiel schwieriger wird, verwenden die Häuptlinge immer andere Sprachen, wenn sie etwas über die Schätze verraten.

In der Nordregion werden die Himmelsrichtungen so genannt: Der Norden heißt "Süden", der Süden heißt "Norden", der Westen heißt "Osten" und der Osten heißt "Westen". Die Savanne wird "Gahanna" genannt, Oasen heißen "El Mora Levimara". Verwirrend, aber praktisch für ausländische Grabräuber.

Reisetips:

Wasserflasche mitnehmen und regelmäßig daraus trinken. Nicht zu lange in der Wüste aufhalten, sonst wird man sonnenblind. Das Gewehr nicht vergessen, denn in der Wüste wimmelt es von Räubern und Löwen.

Die Westregion

Die Westregion wird von Bombara, Hausa, Mandigo und Fang bewohnt. Ihre Häuptlinge sind wild auf Elfenbein und geben dafür bald ein Geheimnis preis.

Sprache:

Himmelsrichtungen:

Norden = Koko
Süden = Phuthswama
Westen = Mimbumi
Osten = Katula

Weitere Bezeichnungen sind "Huttingo" für den Fluß Niger, der Pharao wird hier "Oz Oz" genannt. Die Kamele heißen gleich wie der Norden: "Koko".

Reisetips:

Im Norden der Westregion benötigt man die Wasserflasche, während man im Süden schon das Buschmesser einsetzen muß. Auch hier gilt: Gewehr nicht vergessen.

Die Zentralregion

Die Zentralregion bewohnen Banda, Mongo, Bambundo, Ugander und Lunda. Das Stammesoberhaupt freut sich über Silber und verrät dafür das eine oder andere.

Sprache:

Himmelsrichtungen:

Norden = links von Utomba
Süden = rechts von Utomba
Westen = entgegen Utomba
Osten = mit Utomba

"Utomba" ist der dort herrschende Westwind. "Mongdamara" ist der Name des Flusses Kongo. "Thkarunda" heißt ihr Gott.

Reisetips:

Die Zentralregion liegt hauptsächlich im tropischen Regenwald, man braucht also ein Buschmesser. Am besten ist es hier, die Flüsse gar nicht zu verlassen, denn alle Dörfer, mit Ausnahme der Mongos, liegen an ihnen.

Die Südregion

Hier leben folgende Stämme: Batwa, Bemba, Bantu, Buschmänner, Zulu. Die Häuptlinge verraten bald etwas über Schätze und das Grab, wenn man ihnen Kupfer gibt.

Sprache:

Himmelsrichtungen werden hier nach den Jahreszeiten benannt.

Norden = Sommer
Süden = Winter
Osten = Frühling
Westen = Herbst

Der Fluß Sambesi heißt "Lastwana"; die Viktoriafälle heißen "Gumba lu Untoba"; die Zulus nennen sich selbst "Kaluzu". Der indische Ozean wird in der Südregion "Dischipapa" genannt. Der Berg Thabana heißt "Bethuda Zalabawa".

Reisetips:

Zu Fuß ist man am schnellsten, da die Flüsse alle ungünstig liegen. Sonst kann man eigentlich nur raten, das Gewehr dabeizuhaben.

Die Ostregion

Die Ostregion ist besiedelt von Suaheli, Massai, Somalier und Ugander. Jeder Häuptling ist überglücklich, wenn er Smaragde bekommt; dafür erzählen sie auch gerne etwas.

Sprache:

Himmelsrichtungen:

Osten = nach Obadi
Westen = mit Odabi
Norden = Rebolo
Süden = Dethamee

"Kala Umbasi" heißt ihr Sonnengott, "Uba" ist das Land der aufgehenden Sonne, ein anderes Wort für Osten. "Kauba" ist ein weniger gebräuchliches Wort für Westen. Elefanten heißen "Galumba" und Flamingos "Ukambi".

Reisetips:

Die Ostregion ist reich an Gebirgen. Wer vermeiden will, am Berg auszurutschen oder durch Steinschlag getötet zu werden, der trage ein Seil. Für die großen Seen eignet sich ein Kanu. Wer pleite ist, kann aber auch darauf verzichten.

Tips

– Hat man dem Häuptling eines Stammes genug von seinem Lieblingsmetall geschenkt, läßt er einen im Dorf gratis einkaufen. Falls man verwundet ist, holt er den Medizinmann, der auch meist die Wunden heilen kann.

– Zusätzliches Geld gibt es, wenn man neue Seen, Berge, Flußmündungen und Flußquellen entdeckt. Dieses Geld wird einem in der nächsten Hafenstadt ausgehändigt.

– Im Oktober des ersten Jahres wird jeder Primms letztes Versteck finden. Hier sind auch die Edelmetalle dabei, die den Häuptlingen jener Region, in der der Schatz versteckt liegt, so gefallen. Mit ihnen besucht man gleich den nächsten Stamm und schenkt sie dem Häuptling, der darauf auch sofort ein Schatzversteck verrät.

– Besonders wichtig ist es auch, den übrigen Eingeborenen Geschenke zu machen. Der eine oder andere weiß etwas Nützliches zu berichten.

– Unendlich viel Zeit:

Folgender Trick macht den Spieler von den "5 Jahren" unabhängig. Gleich am Anfang in Kairo den Spielstand speichern. "Primms letztes Versteck" finden und mit Hilfe der Metalle einen Schatz heben. Mit diesen Edelmetallen nun in der betreffenden Region alle Völker "abklappern". Ist das geschehen, wieder den Spielstand 1 laden. Nun hat man ja von einem der vorher besuchten Völker erfahren, wo der nächste Schatz liegt. Diesen Schatz hebt man, besucht danach die Völker der betreffenden Region und lädt wieder Spielstand 1. *wg*

Head over Heels

Matthias Zint aus Pinneberg spielt "Head over Heels" auf seinem C 64. Hier einige Tips:

– Head braucht seine Hupe und Tabletts mit Pfannkuchen. Man sollte mit den Pfannkuchen nicht wild herumschießen, denn später braucht man sie sehr dringend.

Heels muß unbedingt die Tasche haben, denn ohne sie kommt er nicht weit.

– Tote Fische, die in der Beschreibung genannt sind, befinden sich auf den zu befreienden Planeten.

Zu den Planeten:

– Auf dem "Safari-Planeten" muß man auf Kissen aufpassen, die sich auflösen (vor allem bei geraden, einspurigen Strecken). Man sollte deshalb gut springen können.

- Auf dem "Gefängnis-Planeten" wird verlangt, daß man gut klettern kann.
- Thronsaal:

Man kommt nur dann am Wächter des Kaisers vorbei, wenn man alle Planeten befreit hat. Dann läuft der Wächter automatisch vor den beiden weg.

Im Thronsaal befindet sich ein kleiner Roboter und ein Wesen, das auf Head und Heels zukommt, sobald sie den Raum betreten. Man kann beide durch jeweils einen Pfannkuchen stoppen; man sollte also mindestens zwei Pfannkuchen aufheben.

Danach wählt man entweder den linken oder den rechten Eingang zur Krone, die unter nicht berührbaren Kissen liegt. Linker Eingang: ganz entlang, bis zur Wand und dann rechts; beim rechten Eingang hier links.

Wenn man nun die Krone nimmt, ist man "Emperor" und unverwundbar. So kommt man in aller Ruhe nach "Freedom" zurück. *al*

Hexenküche II: Der Kürbis schlägt zurück

Direkt von den Palace-Programmierern aus England kommen die Tips zu Hexenküche II: Der Kürbis schlägt zurück. Sie nennen den Kleinen Kürbis liebevoll "Pumpy" (von "Pumpkin", englisch für "Kürbis"). Da "Kürbi" wohl eher plump klingt, lasse ich es bei Pumpy.

Zum Spiel:

Obwohl es manchmal so aussieht, als ob sich Pumpy mit seiner Hüpferei nicht richtig steuern läßt, reicht der richtige Druck auf den Feuerknopf, um Pumpy springen zu lassen. Benutzt man dazu die Wände oder Tische als Bande, erreicht Pumpy jede gewünschte Stelle. Sobald Pumpy einmal ein magisches Feld erreicht hat, kann er magische Strahlen abschießen, und zwar nach Druck auf den Feuerknopf und Bewegung des Joysticks in die gewünschte Richtung.

Es gibt sechs Gegenstände, ohne die man das Spiel nicht beenden kann:

Kelch (goblet): In einigen Räumen fliegen Hände durch den Raum. Berührt Pumpy sie, wird die Joystick-Steuerung für eine Weile umgedreht. Der Kelch schützt Pumpy vor dieser Wirkung.

Axt: In einigen Räumen kann man die Türen nur mit der Axt öffnen.

Schild: Skelette kann man nicht zerstören, auch nicht mit den magischen Strahlen. Um sie zu überwinden, braucht Pumpy den Schild. Das ist vor allem beim Hexenkessel wichtig, denn er wird von einem Skelett bewacht.

Krone: Die schlafende Hexe wird von einem speziellen Zauber geschützt. Pumpys einziger Schutz ist die Krone.

Schere: Mit der Schere schneidet Pumpy der Hexe die Haare ab.

Buch der Zaubersprüche: man braucht es, um das Spiel zu vollenden.

Tips für schwierige Räume:

1. Dining Room (eine der Startpositionen)

Erst einen kurzen Sprung nach links, dann einen mittleren nach rechts, dadurch landet der Kürbis auf der Ecke des Tisches. Diese Position einen Sprung lang halten, dann mit einem langen Hüpfer nach rechts über den Tisch und Pumpy landet auf einem magischen Feld im nächten Raum.

2. So kommt man vom Throne Room (eine der Startpositionen) weiter hoch ins Schloß.

Im Raum links vom Throne Room plaziert man Pumpy an der Ecke des Balkons (durch Vorwärts- und Rückwärts-Hüpfen und mit Hilfe der Wand). Mit einem langen Sprung nach links überbrückt man die Lücke. Falls Pumpy hier stirbt: Wenn er wieder erscheint, einfach ein paar Mal unter dem Tisch Springen und er bekommt die richtige Position für die Fruchtschale.

3. So kommt man vom Raum darunter in das Schlafzimmer der Hexe:

Wenn man mit Hilfe der Kette an die Decke des Raumes gekommen ist, läßt man Pumpy gegen die rechte Wand springen. Er prallt so ab, daß er genau am Rand der Platte landet, von wo aus ein Sprung direkt nach oben ihn auf den Tisch plaziert.

Pumpys Feinde:

- Der Wächter der Hexe ist tödlich und unzerstörbar (aber er bleibt in der Nähe der Krone).
- Spinnen sind tödlich und unzerstörbar.
- Skelette sind tödlich und unzerstörbar (aber der Schild schützt Pumpy).
- Orangefarbene Fledermäuse sind tödlich und unzerstörbar.
- Baby-Spinnen sind tödlich, können aber mit magischen Strahlen abgeschossen werden.

Der sichere Tod wartet auf Pumpy, wenn er:

- ohne die Krone in das Schlafzimmer der Hexe hüpft.
- versucht, die Krone zu nehmen, ohne den Schild zu besitzen.
- gegen Kerzenflammen, Gargolyes, Fackeln, Lava, Äxte oder "The Moat" hüpft.
- ohne die Axt auf der rechten Seite des Schlosses abstürzt.

Kurztips

- Mit dem Hebel bewegt man die Ketten.
- Man darf Pumpy von der Ecke des Schlosses stürzen, um schnell nach unten zu kommen - Pumpy überlebt den Sturz.
- Von den Plattformen mit den Gargolyes immer schnell wegsteuern, denn sie schleudern den Kürbis ins All. Landet Pumpy auf dem Rücken eines Gargolyes, gibt es noch eine Überraschung. *wg*

Hitchhikers Guide to the Galaxy

Lang hat es gedauert, aber hier sind sie: die Tips zum wohl beliebtesten Infocom-Adventure "Hitchhikers Guide to the Galaxy". Guido Seifert aus Berlin hat das Adventure gelöst und hält mit seinen Tips nicht zurück:

1. Der Babelfisch ist wohl eines der hinterhältigsten Probleme im ganzen Spiel. Hier die Lösung: Im vogonischen Raumschiff hängt man den Morgenmantel an den Haken. Das verhindert, daß der Babelfisch in die Wand entwischt. Leider fällt der Fisch danach durch das Gitter im Boden. Also legt man das Handtuch (vorher von Ford Perfect holen) über das Gitter. Das Adventure wäre nicht von Infocom, wenn es nicht noch eine Steigerung der Probleme gäbe. Denn jetzt wird der Fisch von den übervorsichtigen Reinigungs-Robotern aufgespürt und entfernt. Deshalb versperrt man die Öffnung, aus der der erste Roboter kommt, mit Fords Rucksack. Jetzt legt man die Post, die man zu Beginn des Spieles vor dem Haus gefunden hat, auf den Rucksack und drückt den Knopf, um den Babelfisch zu bekommen. Daraufhin fährt der erste Roboter in den Rucksack, die Post wird durch die Luft gewirbelt und verwirrt dadurch den fliegenden zweiten Roboter. Nun ist es kein Problem mehr, den begehrten Babelfisch ins Ohr zu bekommen.

2. Schafft man es, dem Vogonen-Kapitän das Codewort zu entlocken (ein Wort aus dem zweiten Vers seines Gedichtes), ist es leicht, auf das Raumschiff "Heart of Gold" zu kommen. Dort warten Zaphod Beeblebrox, Trillian und Marvin.

3. Doch nun gehen die Schwierigkeiten erst richtig los. Man findet hier eine Tür, die nur aufgehen will, wenn man ihr die eigene Intelligenz (siehe im Anhalter unter "intelligence") gibt. Dazu muß man sich erst aus dem "Vector Plotter", dem "Spare Drive" und einer netten, heißen Tasse Tee (im "Guide" nachsehen) einen Zeitbeschleuniger bauen.

Jetzt kommt man in die verschiedenen Teilspiele. Dabei sind folgende Situationen zu meistern:

- Lair:

Die Pistole ist völlig überflüssig. Man sagt dem Biest seinen Namen, geht in die äußere Höhle, nimmt ein paar Steine, wickelt sich das Handtuch um den Kopf und schreibt seinen Namen auf das Denkmal. Das Biest denkt, es hätte einen schon gefressen und legt sich schlafen. Jetzt kann man in die innere Höhle gehen und das Interface nehmen.

- Im Kriegsschiff:

Hoffentlich haben Sie den Hund gefüttert!

- Als Ford:

Hier hat man alles zu tun, was man vorher als Arthur gesehen hat. Zusätzlich muß man ihm das "Satchel Fluff" geben.

- Als Zaphod:

Den Werkzeugkasten öffnet man mit dem Schlüssel unter dem Sitz des Bootes. Um in die "Heart of Gold" zu gelangen, steuert man auf die Felsen, befiehlt den Wachen, die Waffen fallenzulassen und zerstört sie.

- Als Trillian:

Hier nimmt man von Arthur das "Jacket Fluff" und steckt es in die Tasche. Wieder an Bord, steckt man das Interface in den Nutrimaten und bestellt Tee. Das wird etwas gefährlich, aber nur, wenn die "Zeitmaschine" nicht auf der Brücke ist. Ist sie dort, schließt man sie an die Konsole an und drückt auf den Knopf.

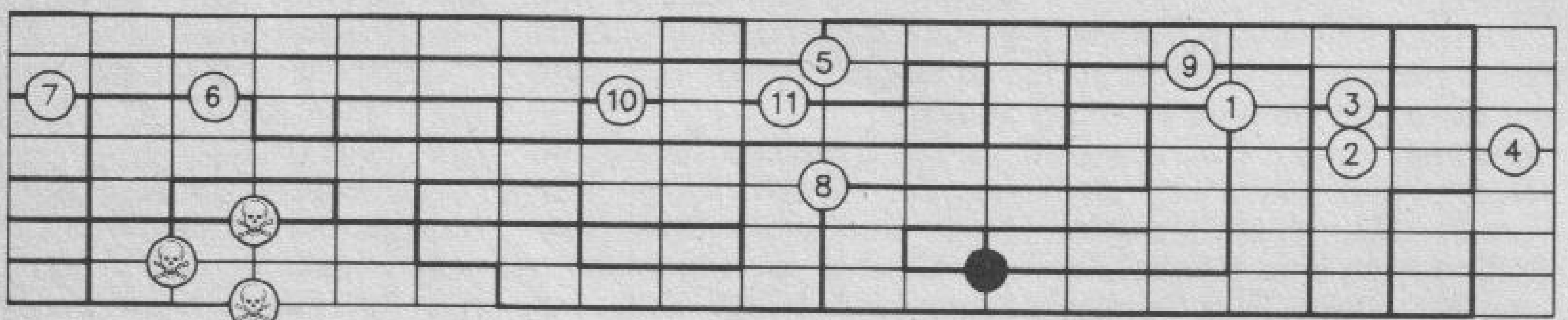
4. Ist man glücklich auf Margaretha gelandet, tauscht man den Tee-Ersatz gegen den echten Tee aus und benutzt die Maschine so lange, bis man im Magen des Wals landet. Dort planzt man das "Fluff" in den Blumentopf. Zurück in der Heart of Gold sollte man die Sauna betreten.

5. Und jetzt die Preisfrage: Wie öffnet man die "screening door"? Ganz einfach: Man

nimmt den Tee und den "keinen Tee" und zeigt beides der Türe. Damit hat man eine widersprüchliche Situation geschaffen, wie sie im "Guide" beschrieben ist. Die Türe zeigt sich mächtig beeindruckt und öffnet sich. Jetzt kann man eintreten, vorher sollte man allerdings den Tee trinken. *wg*

Hacker

Hoffnung für "Hacker", wie Wolfgang Lorenz aus München treffend über seinen Brief schrieb, gibt es diesmal in "Hallo Freaks". Zur Lösung des Spiels müßt Ihr die Stationen der Reihe nach anfahren und gemäß Wolfgangs Tabelle die Gegenstände kaufen beziehungsweise verkaufen. Wichtig ist dabei, daß man immer den kürzesten Weg zwischen zwei Stationen wählt, da man sonst in Zeitschwierigkeiten kommt. Nach Station Nummer 7 verschwindet die SRU und man muß nach Gehör fahren. Ein Ton bedeutet ein halbes Kästchen in X- und ein ganzes in Y-Richtung. *wg*



Mit dieser Karte und der Tabelle löst man "Hacker"

Nr.	Verkaufen	Einkaufen
1	$5000	Deed to a Swiss Chalet Chronograph
2	Chronograph	Emerald Scarab, Gold Statuette of Tut
3	Emerald Scarab	-
4	Gold Statuette of Tut	-
5	Deed to a Swiss Chalet	Uncut 3Kt. Diamond
6	Uncut 3Kt Diamond	Cultured Pearls, 35 mm Camera
7	Cultured Pearls	Jade Carving
8	Jade Carving	
9	35 mm Camera	Autographed Beatles Album
10	Autographed Beatles Alb.	-

Hacker II

Bei erfolgreichen Spielen gibt es oft einen Nachfolger mit einer ähnlichen Thematik. Das ist nicht nur bei Filmen der Fall, sondern auch bei Spielen. Bei Hacker II haben sich die Programmierer aber etwas völlig Neues einfallen lassen, wodurch sich ein völlig neues Spiel ergeben hat. Die Tips und die Karte dazu stammen von Jörg Puffaldt aus Kehl.

Der Lageplan gibt Ihnen einen Überblick über den Militärkomplex. Die Zahlen geben die Nummern der Kameras an, die diese Stellen überwachen. Die gestrichelte Linie beschreibt die Runde des Wachmannes, wobei bei jeder Kamera angegeben ist, wann sie der Wächter passiert. An manchen Stellen kommt er zweimal vorbei. Eine Runde dauert genau 5 Minuten und der Ausgangspunkt ist Kamera 1. Wenn man sich die einzelnen Kameras genau ansieht, bemerkt man, daß die Kamera 28 kaputt ist. In diesem Raum ist man also genauso sicher wie im Ausgangspunkt, weil der Wächter nur den Gang patroulliert, und die Zentrale wegen des Defekts keine Einsicht in diesen Raum hat. Dort kann man also ausruhen, um zum Beispiel ein neues Videoband einzulegen. Das ist sehr wichtig, weil man bekanntlich mit ihm die Männer im Kontrollraum überlistet. Synchronisiert man das Band im Bypass-Modus mit der wirklichen Einspielung, sehen die Leute im Kontrollraum nur die Einspielung und man kann ungestört arbeiten.

Ziel des Spiels ist, den Mikrofilm mit der Bezeichnung "classified" aus dem Tresor zu holen und am Ausgang abzuliefern. Hierzu benötigt man eine achtstellige Zahlenkombination, deren Teil in vier Datenbanken verwahrt sind. Für die Datenbanken und den Tresor gibt es einen separaten Sicherheitsmonitor. Den Tresor kann man keinesfalls ungesehen öffnen, da er von vier Kameras (32, 34, 36 und 38) gleichzeitig bewacht wird. Die Datenbanken stehen in den Räumen 31, 33, 35 und 37.

Man steuert den Robotor in einen Raum mit Datenbank oder Tresor nach Norden, so daß er die Vitrine direkt vor sich hat. Das geforderte MRU-Kommando heißt "ROA", denn es führt zur Aktivierung der "Remote Optical Analyzer". Jetzt muß man den Zugangscode eingeben (RED 7 ist vorgegeben, funktioniert aber nur bei einer Datenbank). Im File findet man zwei Ziffern für den Tresorcode, das nächste Paßwort und einen Alarmschalter, den man ausschalten kann. Bei den Alarmschaltern muß aber unbedingt die richtige Reihenfolge (1 - 4) eingehalten werden. Der erste Alarmschalter ist übrigens nicht bei der ersten Datenbank. Es empfiehlt sich daher, das Spiel zweimal zu spielen. Im ersten Durchgang besorgt man sich die Paßwörter und notiert sie sich. Beim zweiten Mal besucht man die Datenbanken in der Reihenfolge, wie sie von den Alarmschaltern vorgeschrieben ist.

Im Klartext heißt das:

Mit dem Code "RED 7" öffnet man File 1 im Raum 37. Hier findet man den Code "WHITE 6" für File 2 im Raum 35. Der dort enthaltene Code "BLUE 1" ist das Paßwort für das dritte File im Raum 31, wo man schließlich den Code "WHITE 50" für das letzte File im Raum 39 findet.

Der Zusammenhang zwischen Raum, File und Schalter ist folgender:

Raum	31	33	35	37
File	3	4	2	1
Schalter	1	3	4	2

Nachdem man die genannten Codes notiert hat, durchwandert man die Räume in der Reihenfolge 31-37-33-35, um die Alarmschalter richtig auszuschalten.

Danach muß man zum Tresor, wieder das Kommando ROA eingeben und die Kombination (07041776) eintippen. Im Tresor lagern vier Dokumente, darunter auch eines mit der Bezeichnung "classified". Nachdem man den Raum mit dem Tresor verlassen hat, muß es blitzschnell gehen. Gehen Sie sofort zwei Schritte ostwärts bis zur Position 15, und biegen Sie dann in den Korridor südwärts. Fahren Sie jetzt exakt 20 Sekunden nach Süden, bis Sie am Ende des Ganges angekommen sind. Von dort geht es drei Schritte westwärts und dann wieder nach Süden, bis Sie auf den Geheimagenten Levy stoßen. Bei der Fahrt muß man sich am eigenen Lageplan orientieren, da der entsprechende Monitor ausfällt. Man sollte an dieser Stelle ein gutes Gefühl für die Geschwindigkeit des MRU haben, denn wenn man zu früh abbiegt, wird man vom feindlichen Killer-Anihilator liquidiert.

Vermutlich werden sich einige Spieler zu früh freuen, wenn sie zum ersten Mal vor Levy stehen. Dieser betrachtet nämlich die Dokumente und erklärt dann, daß sie wertlos sind. Die richtigen Dokumente sind die mit der Bezeichnung "declassified" (Tarnung!). Man muß dann zurück, um den Kampf nochmals aufzunehmen.

Nach erfolgreicher Arbeit werden die heldenhaften Anstrengungen mit dem Titel "Hacker des Jahres" und einer netten Grafik belohnt.

Soweit die Tips von Jörg. Aus der Redaktion kommt ein ganz anderer Rat: Gebt doch bei der Frage nach dem Paßwort ganz am Anfang des Spiels statt 00987 einmal "Cover" ein. Ihr werdet schon sehen, was geschieht.

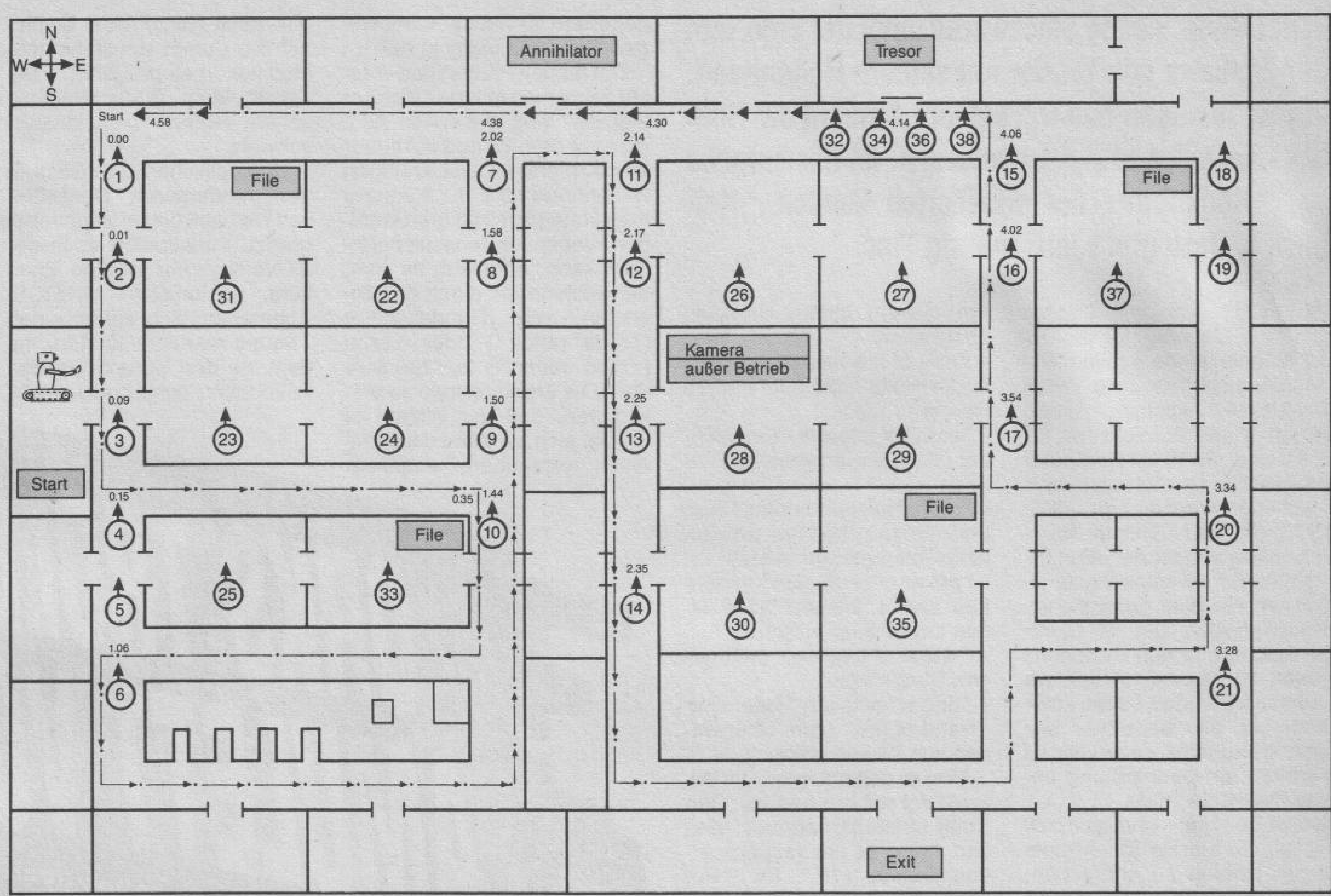
Hollywood Hijinx

Hollywood Hijinx ist sicher kein allzuschweres Adventure, aber einige Tücken gibt es da schon. Bernd Moser aus Konstanz hat es vollständig gelöst und kann wertvolle Tips geben.

1. Auf dem Foto in der Original-Packung stehen drei Filmtitel. Jeder von ihnen endet mit einer Himmelsrichtung. Genau in dieser Reihenfolge muß man die Statue drehen.

2. Legt man das dünne Papier auf das gelbe, bekommt man einen Plan des Irrgartens.

3. Jede der Wachsfiguren hält eine Hand hoch und zeigt einige Finger. Das ist die Kombination für den Safe hinter dem Gemälde. Die Farbkombi-



Mit dieser Karte schleicht man sich gekonnt durch "Hacker" II

nation ist rot, weiß und blau und entspricht so den amerikanischen Nationalfarben.

4. Im Wohnzimmer in den Kamin gehen. Dort den losen Ziegelstein nehmen und den Kamin hochklettern. Im östlichen Kamin findet man einen Schatz.

5. Der atomare Chihuahua wird über die Knöpfe im Game Room gesteuert. Die Knöpfe bedeuten folgendes:
- Black: Figur stampft auf Tanks und Lastwägen.
- Green: Der Hund bewegt sich nach Osten.
- White: Figur schlägt nach den Flugzeugen.
- Blue : Der Chihuahua greift nach dem Ring (beim Monument).
- Red : Das Modell brennt ein Loch in die Kuppel. Man braucht unbedingt alle drei Feuerstöße, um an den Ring zu kommen.

6. Im Kino das Dia in den Diaprojektor und den Filmstreifen in den Filmprojektor einlegen. Dann den Diaprojektor einschalten und die Schärfe nachstellen. Als nächstes die Kappe von der Linse des Filmprojektors nehmen und diesen einschalten. Wenn man jetzt die Leinwand betrachtet, bekommt man den Namen von einem Lied.

7. Das Lied auf dem Klavier spielen, das Piano nach Norden schieben und nach unten gehen. Der südliche Balken kann dann entfernt werden. Jetzt wieder nach oben und das Klavier ganz nach Süden schieben. Der Boden im Norden klappt dann nach oben weg und man kann in die nördliche Passage.

8. Die Kanone einfach mit der Kanonenkugel laden. Mit einem Streichholz die Zündschnur in Brand setzen. Die Kanone verschiebt sich durch den Rückschlag und gibt einen Schatz frei.

9. Auf der Visitenkarte steht der Name ROY G. BIV. Das ist eine Eselsbrücke der Amerikaner, sich die Reihenfolge der Regenbogenfarben zu merken (red, orange, yellow, green, blue, indigo, violet). Dies ist auch die Reihenfolge, in der die Lochkarten in den Computer geschoben werden müssen. Auf dem Display erscheint eine Telefonnummer, die Sie anrufen sollten. Tante Hildegard schickt einen dann zurück zum Computer, wo man den Schatz leicht findet.

10. Den Schatz am Fenster bekommt man heil in seinen Besitz, wenn man zuerst den Sack festhält und dann erst das Fenster öffnet.

11. Die Kammer ist ein Lift. Wenn man an den Haken zieht, kommt man nach oben oder unten. Um auf den Dachboden zu kommen, geht man folgendermaßen vor: Man hängt den mit Wasser gefüllten Eimer an einen der Kleiderhaken, so daß er nicht zurückschnappen kann. Dann kann man bequem auf das Dach des Lifts gehen und wartet.

12. Die Kiste kann man erst dann öffnen, wenn man die Falltüre nach unten klappt.

13. Über den Spalt kommt man mit den Skiern. Man startet vom Top Landing und kann so mühelos, wenn auch mit einer artistischen Einlage, am Strand ankommen.

14. Am Strand alles liegenlassen, nur eine Kerze und ein Streichholz mitnehmen. Das Streichholz kann man mit Wachs vor dem Wasser schützen. Dann in der Grotte tauchen und gegen den Strom schwimmen. Im Bunker anschließend die Klappe öffnen, indem man an der Kette zieht. Dann das Seil anzünden und auf die richtige Seite der Wippe stellen. Das Gewicht des Safes katapultiert einen jetzt auf den Strand.

15. Mit der Leiter wieder nach unten gehen. Die Leiter in die Haken hängen. Die richtige Kombination verbirgt sich hinter den Namen auf der Plakette. Den Film kann man sich spaßeshalber einmal auf dem Projektor ansehen. Unbedingt aber vorher speichern.

16. Beim letzten Schatz (egal welchem) liegt noch ein wichtiger Gegenstand und ein Brief, dessen Ratschlag man befolgen sollte.

17. Beim Kampf die Waffen nehmen und versuchen, Herman schachmatt zu setzen. Leider sind einige der Waffen Requisiten und halten nicht sonderlich viel aus. Irgendwann klappt's aber.

18. Man muß nicht alle Schätze immer mit sich herumtragen. Es reicht völlig aus, sie einmal zu nehmen. Dann bekommt man die Punktzahl und muß nicht so viel schleppen.

Damit ist Hollywood Hijinx gelöst. *al*



In der Hölle, vierzig Stockwerke unter der Erde, lebt der Zauberer von Yendor mit seinem Höllenhund. Ihn zu besiegen und mit seinem Amulett die Höhlen wieder lebendig zu verlassen, ist die Aufgabe bei "Hack" und der erweiterten Version "Nethack". Dazu gibt's jetzt massig Tips.

ORKS, TROLLE AMULETT VON

Alles über Hack

Hack" war ursprünglich als Online-Spiel für Datenreisende per Akustikkoppler und Telefon in vielen Mailboxen spielbar. Inzwischen wurde es nicht nur für C64- und alle 16-Bit-Computer umgesetzt, es gibt auch eine Nachfolge-Version für MS-DOS (PC-SIG-Diskette Nummer 1000) und für den Atari ST: "Nethack" - selbstverständlich mit ein paar zusätzlichen Gemeinheiten. Um die Sterblichkeitsrate in den Dungeons etwas zu senken, stellen wir auf den folgenden Seiten unter anderem die Bewohner der vierzig bis fünfzig Level vor und verraten ein paar bislang unveröffentlichte Tricks.

Ziel bei Hack und Nethack ist es, die vierzig Stockwerke tiefen Höhlen zu erforschen, dort Edelsteine und Gold an sich zu raffen und dem im untersten Labyrinth hausenden Wizard of Yendor und seinem gefährlichen Höllenhund das "Amulet of Yendor" zu entreißen – und dann selbstverständlich wieder lebend das Tageslicht zu erreichen.

Zwei Arten von Dungeons gibt es in Hack und Nethack: Die oberen zwanzig bis fünfundzwanzig Level bestehen aus Räumen, die mit Korridoren miteinander verbunden sind. Die Level untereinander sind durch Treppen aufwärts ("<") und abwärts (">") zu erreichen. Etwa ab Level 25 (das ist bei jedem neuen Spiel unterschiedlich) ist jeder Level ein einziges großes dunkles Labyrinth aus Gängen und Sackgassen. Die Labyrinth-Level etwa ab Ebene 30 liegen in der Hölle und sind deshalb logischerweise nur noch von Wesen zu betreten, die gegen Feuer immun sind. Eine besondere Fiesheit der Labyrinth-Level: In ihnen finden sich nur Treppen nach oben, niemals jedoch nach unten. Für den normalen Abenteurer ist also spätestens in Level 27 (auf jeden Fall ein Labyrinth) Schluß. Der Wizard of Yendor jedoch haust irgendwo jenseits des 39. Levels.

Hier nun die Liste der Gegenstände, die man braucht, um diesem üblem Umstand abzuhelfen:

- "ring of fire resistance" (um in der Hölle nicht gebraten zu werden)
- "scroll of teleport" (um nicht auf Treppen angewiesen zu sein)
- "ring of teleport control" (um bestimmen zu können, wo man beim Teleportieren landet)
- "potion of confusion" (macht aus einem Teleport-Scroll einen Level-Teleport-Scroll)
- "wand of digging" (hilft gegen Burgmauern)
- "ring of levitation " oder eine "wand of fire" (zum Überwinden von Wassergräben).

Und so gelangt man zum Wizard und seinem Amulett: Den "ring of teleport control" und den "ring of fire resistance" überstreifen ("P" für "Put on"), die "potion of confusion" trinken und danach den "scroll of teleport" lesen. Durch die Konfusion spricht man dann die magischen Worte verkehrt aus, der Teleportzauber verwandelt sich in einen Level-Teleportzauber und man wird gefragt, in welchen Level man teleportiert werden will.

(Bei Nethack genügt es, sobald man den "ring of teleport control" gefunden hat, diesen überzustreifen und in den Randräumen eines jeden Levels nach ein-Feld-großen Sackgassen zu suchen. Dort findet man oft einen Levelteleporter, der gleichfalls nach dem Level fragt, in den man teleportiert werden will.)

Nun eine Zahl größer vierzig eingeben und man landet exakt in dem Labyrinth, in dem der Zauberer samt Familie sein Lager aufgeschlagen hat. Nun das gesamte Labyrinth sorgfältig absuchen (in den Labyrinthen bringt ein "scroll of light" gar nichts, ein "scroll of magic mapping" verwirrt nur), bis man auf Wasser ("}") stößt. Den "ring of teleport control" aus- ("R" für "remove") und den "of levitation" anziehen, um über den Burggraben fliegen zu können. Aber Vorsicht: Wer den "ring of fire resistance" auszieht, ohne zuvor schon einmal einen Drachen gegessen zu haben, stirbt wegen einer "stupidity in hell".

Die Mauern hinter dem Wasser zappt man mit der "wand of digging" weg und schon steht man vor dem Wizard of Yendor und seinem äußerst kräftigen Höllenhund ("d"). Während man ersteren mit einigen kräftigen Hieben ins Jenseits befördern kann, empfiehlt es sich, den Höllenhund durch das Zuwerfen von Hundekuchen ("tripe ration") oder Essen ("food ration") zu zähmen. Sollte es ärgerlicherweise vorkommen, daß der Wizard of Yendor sich zur Wehr setzt und einen verzaubert, empfiehlt sich zur Neutralisation dieses Zaubers eine "wand of cancellation".

Entweder Wizard oder Höllenhund haben auf jeden Fall das Amulett (") dabei.

Doch wie überlebt der junge aufstrebende Caveman, Wizard oder Fighter, vierzig mörderische Level? Er greift zur Zauberei. Aus den alten Elben-Überlieferungen, die in unserem Redaktionsarchiv lagern, geben wir allen goldsuchenden Abenteurern einen lebensverlängernden Unsichtbarkeitszauber mit auf den Weg:

Sie stehen in einer Sackgasse, vor Ihnen ein äußerst kräftiger Troll, und Sie haben nur noch zehn Hitpoints? Schreiben Sie mit blanken Fingern ("E", "-") vor sich in den Staub das Wort "Elbereth". Und siehe da, der Troll guckt verdutzt und verzieht sich – Sie sind unsichtbar geworden. Natürlich dürfen Sie sich dabei nicht bewegen oder ihn gar angreifen. Dann verwischt die Schrift und der Zauber ist dahin. Erfahrene Höhlenbesucher verwenden aber den ring of levitation zum gefahrlosen Monstermeucheln: Elbereth schreiben, Ring anziehen und nun nach Herzenslust Muster auf die dumm rumstehenden Monster einprügeln. Die Schrift kann ja nicht verwischen, wenn man drüberschwebt.

Unglücklicherweise ist in den moderneren Dungeons von Nethack dieser Zauber begrenzt. Funktioniert er in der ST-Version nur wenige Züge lang, so müssen MS-DOS-Abenteurer sich zuerst einen "magic marker" suchen, mit dem sie den Spruch auf den Fußboden schreiben. Nicht funktioniert Elbereth prinzipiell bei Shopkeepern und in Nethack bei den tierischen Monstern. Denn die können alle nicht lesen ...

Die Waffen: Unentbehrliche Helfer gegen das Böse

Die beste Waffe, die man in den Höhlen finden kann, ist der Zahn eines Wurms "w". Sie finden ihn unter dem Kadaver, wenn es Ihnen gelingt, den Wurm zu erschlagen. Der Zahn wird dann durch einen "scroll of enchant weapon" zum "crysknife". Dieses bleibt es aber nur, wenn man es immer bei sich behält. Wer sein crysknife fallenläßt, hat anschließend wieder einen ganz normalen Wurmzahn oder, wenn er Pech hat, gar nichts mehr.

Orcs ("O") bekämpft man am besten mit einem "two handed sword", das man "Orcrist" genannt hat ("c" für "call").

Mit einem Speer kann man Drachen, Xorn ("X") und Ettin ("e") leichter den Garaus machen als mit anderen Waffen.

Mit einem Dolch oder einer Axt lassen sich Dosen leichter

öffnen. Allerdings geht dabei einiges vom Inhalt verloren.

Bumerangs fliegen nicht nur schön, sondern dreschen auch gar fürchterlich drein.

Die Einhörner ("u") bekämpft man am allerbesten gar nicht, weil das das Glück (wichtig für die "wand of wishing") ganz erheblich vermindert. Erhöhen kann man sein Glück, wenn man dem Einhorn einen identifizierten wertvollen "Gem" hinschmeißt.

UND DAS YENDOR

und Nethack

Auch die Nurse ("n") läßt man am besten am Leben. Wer seine Waffe ablegt und alle Rüstung auszieht, den haut die Krankenschwester so gesundheitsfördernd, daß die Zahl der maximalen Hitpoints enorm nach oben schnellt.

Die Läden: Viel Geld und schöne Dinge

Nie den Ladenbesitzer "Shopkeeper" ("@") mit einer "Wand of Teleporting" aus seinem Laden hinausteleportieren, statt dessen all die schönen Dinge, die drin sind. Die kann man dann in aller Ruhe einsammeln, ohne daß einem was Unangenehmes passiert. Auch eine "Wand of Sleep" tut beim Ladenbesitzer gute Dienste, manchmal muß man sie allerdings mehrmals anwenden, bevor er entschlummert. Bis er wieder aufwacht, ist man längst über alle Berge. Oder man läßt einfach seinen Hund in den Laden, stellt sich an die Tür und harret der Dinge, die da kommen. Mord ist nicht nur lebensgefährlich, das Töten eines Shopkeepers senkt die Glücksvariable. Wer also an das Geld des Ladenbesitzers kommen will, sollte ihn erst auf dem Rückweg beseitigen.

Bei Nethack löst Ladendiebstahl eine Alarmsirene im gesamten Dungeon aus. Dutzende von den aus Slapstickfilmen beliebten "Keystone Kops" ("K") tauchen auf und schmeißen mit Sahnetorten. Wohl dem, der vor dem Ladendiebstahl sich bereits den Abgang in den nächsten Level gesucht hat. Denn die Kops sind gegen Schwerthiebe zwar nicht sonderlich widerstandsfähig und ihre Sahnetorten kann man zum späteren Verzehr auch mitnehmen. Doch der Shopkeeper ist einem immer auf den Fersen. Wenn er von einer Torte getroffen wird, wird er böse und drischt kräftig zu. Die Sahne im Gesicht wird man selber wieder los mit "#wipe", obwohl es sich sowohl bei Hack als auch bei Nethack empfiehlt, bereits in den oberen Leveln einmal ein "Floating Eye" ("E") auf die Speisekarte zu setzen. Erblindet man danach nämlich, sei es durch Sahne, sei es durch ein "yellow light" ("y"), dann sieht man zwar nichts mehr – wohl aber sämtliche Monster des Levels.

Rüstungen – Lebensversicherungen gegen alle Arten von Getier

Die "Elven-cloak" kann über jede andere Rüstung getragen werden. Sie schützt die Rüstung vor Rost (Rostmonster, Acid blob), dem Biß des Homunculus ("h"), vor dem Gift von Riesenameisen ("A"), Killerbiene ("k"), Schlange ("S") und Skorpion ("s"), sowie vor dem Verlust von Experience bei Wraith und Vampir und vor allen Arten von Magie. Natürlich kann ein Rostmonster jederzeit noch den Helm oder das Schild rosten lassen, denn darüber wird der Elbenmantel ja nicht gezogen. Wer den relativ seltenen "Elvencloak" auch in keinem Rüstungsladen findet, kann sich durch Verzehr von einer frisch getöteten "killer bee" gegen Gift abhärten – allerdings unter Verlust von Gesundheit und Stärke.

Wer einen Helm trägt, ist sicher vor fallenden Steinen und Piercerern ("p").

Handschuhe nützen insbesondere beim cockatrice etwas: Nicht nur, daß man vor Versteinerung gefeit ist, wenn man das "c" aus Versehen mit bloßen Händen angreift. Auch kann man mit den "gloves" über den zarten Abenteurerfingern den cockatrice in die Hand nehmen und der Reihe nach übelwollende Monster versteinern.

Es darf gehext werden: Zaubersprüche, -tränke und -stäbe

In jedem Irrgarten-Level ist eine "wand of wishing" unter einem Stein versteckt. Man braucht sie, um sich die restlichen Gegenstände zum Abflug in die unteren Level zu besorgen. Aber Vorsicht: Mehr als für drei Wünsche ist sie selten gut. Man findet die "wand of wishing", indem man die Mauer hinter einem Stein mit einer "wand of digging" beseitigt und diesen dann beiseiteschiebt. Da es relativ viele Steine in jedem Labyrinth gibt und auch die "wand of digging" nur begrenzt viele Schüsse hat, empfiehlt sich eine Auseinandersetzung mit dem (extrem starken) Minotaurus des Irrgarten-Levels. In jedem Level gibt es einen und dieser hat erfreulicherweise immer eine frische "wand of digging" dabei. Nethackspieler besorgen sich am besten vorher ein "spellbook of dig".

Ausschließlich im ST-Nethack gibt es den "ring of polymorph" und den "ring of polymorph control". Damit kann man sich in jedes beliebige Monster verwandeln, nicht aber in einen Menschen zurück. Feurige Naturen können sich also in einen Drachen verwandeln und mit "#breathe" sogar Feuer speien. Die Rüstung jedoch bitte vorher ablegen, weil Drachen unwesentlich größer sind als Menschen und Rüstungen eine solche Methamorphose nicht heil überstehen.

Wer einen starken Begleiter haben möchte, sollte seinen Hund mit einer "wand of polymorph" verzaubern ("z" für "zap"). Es ist aber zu empfehlen, ihm dann einen Namen zu geben, da er ansonsten nur schwerlich von echten Monstern zu unterscheiden ist. Eine "wand of polymorph" verwandelt aber nicht nur shopkeeper in leichter zu erledigende Monster, sondern ebenfalls Felsbrocken in Edelsteine und nicht zu verwendende Scrolls und Ringe in andere, brauchbarere.

Wer Potions dabeihat, sie aber nicht auf gut Glück leertrinken mag und einen Zauberstab sein eigen nennt, kann ihn ja mal in den Trank "#dip"pen. Die "potion of holy water", die man in Nethack findet, bewirkt, auf einen Dämon geschleudert, dessen überhastete Flucht.

All die vielen unangenehmen Zaubersprüche ("scrolls"), die man so findet, sollte man lesen, wenn man grade ein wenig konfus ist. Das führt nämlich zu sehr interessanten Ergebnissen. So bewirkt dann ein "scroll of damage weapon" oder einer of "destroy armor" beispielsweise, daß Waffe oder Rüstung nicht mehr rosten. Scrolls sollte man in den unteren Leveln (ab 15) nur noch in Notfällen mitschleppen. Denn selbst wenn man gegen Feuer resistent ist: Ein feuerspeiender Drache setzt sie in Brand und das ist das Ende der Abenteurerkarriere.

Die Meldung, die man erhält, wenn man zum ersten Mal einen Zauberspruch gelesen hat ("call a scroll named ..."), dient dazu, zukünftig zu wissen, um welche Spruchart es sich handelt. Einen Zauberspruch, bei dem sich die Rüstung in Staub verwandelt, gibt man folgerichtig zum Beispiel den Namen "armor dust" und ist zukünftig vor dieser Sorte Sprüche gewarnt.

In Nethack gibt es eine neue Art von Hexenkunst: Spellbooks ("+"). Das sind zu lernende Zaubersprüche, die man in sein großes magisches Taschenbuch (das jeder Abenteurer dabeihat, ohne es zu wissen) übertragen kann (mit "X"). "x" gibt aus, welche Zaubersprüche man schon gelernt hat. Und benutzen können Heldinnen und Helden sie mit "#cast", sofern sie schlau genug sind (also der eigene "EP"-Wert mindestens so hoch ist wie der hinter dem Zauberspruch angegebene).

Beim PC-Nethack verbrauchen sich die Sprüche aus den "spellbooks" nicht, wohl aber bei der ST-Version. Hier müssen sie mit einem neuen, gleichlautenden "spellbook" von Zeit zu Zeit wieder aufge-

frischt werden, sonst verblassen sie.

Alles Magische, was es bei Tränken, Zauberstäben und -sprüchen zu erleben gibt, liegt auch in Nethack irgendwo als "spellbook" herum. Wohl dem Abenteurer, dem es gelingt, ein "spellbook of genocide" zu erringen. Und bedauert sei der, der danach zufällig einen "scroll of amnesia" liest. Danach vergißt man nämlich alle jemals gelernten Zaubersprüche..

Wasserdämonen, Fontainen und Medusa

Ein einzelnes Wasserfeld ("{") in Nethack ist eine Fontaine, in der durstige Abenteurer nicht ertrinken, sich sogar mit "q" daran laben können. Allerdings entweichen dabei unter Umständen Wasserdämonen, -nymphen oder gar ein endloser Strom von Schlangen, was im zweiten Level in der Regel tödlich ist. Wer Glück hat, findet dort jedoch manchmal einen Edelstein. Auf den "opulent throne" im Thronraum kann man sich setzen ("#sit"). Wenn man das öfters macht, passieren gar wunderliche Dinge, die sowohl positiv als auch negativ sein können. Sein Gold legt der kluge Held jedoch vorher ab, sonst ist er es unter Umständen los.

Die Medusa ("8") lebt im ST-Nethack in den unteren Leveln und ist entweder mit einem Spiegel ("mirror") zu töten, den man in ihre Richtung hält ("a") oder man benutzt die Augenbinde ("blind fold") und drischt blind auf sie ein.

Übrigens: Wer das Schummeln partout nicht lassen will, für den noch ein Tip aus den überlieferten Elbenschriften: Mit der Option "-d" gelangen überlebenshungrige Abenteurerinnen und Abenteurer in den "debug-Modus" und sind ab sofort unsterblich. Edle Abenteurer verzichten auf solche billigen Tricks und spielen sich ehrlich durch die Hack-Welt.

Gertrud Graf/al

Die Angaben in Klammern gelten nur für Nethack
(*) Nur ST-Nethack
Online-Hack kann man in den verschiedensten Mailboxen und vor allem Unix-Rechenanlagen spielen, zum Beispiel in der Markt & Technik-Mailbox "OIS": Telefon 089-4606021 (300 Baud) und 089-4606031 (1200 Baud).

Hack für Atari ST und Amiga gibt es als Public Domain-Software in den verschiedensten Sammlungen (z.B. Fish-Disks).

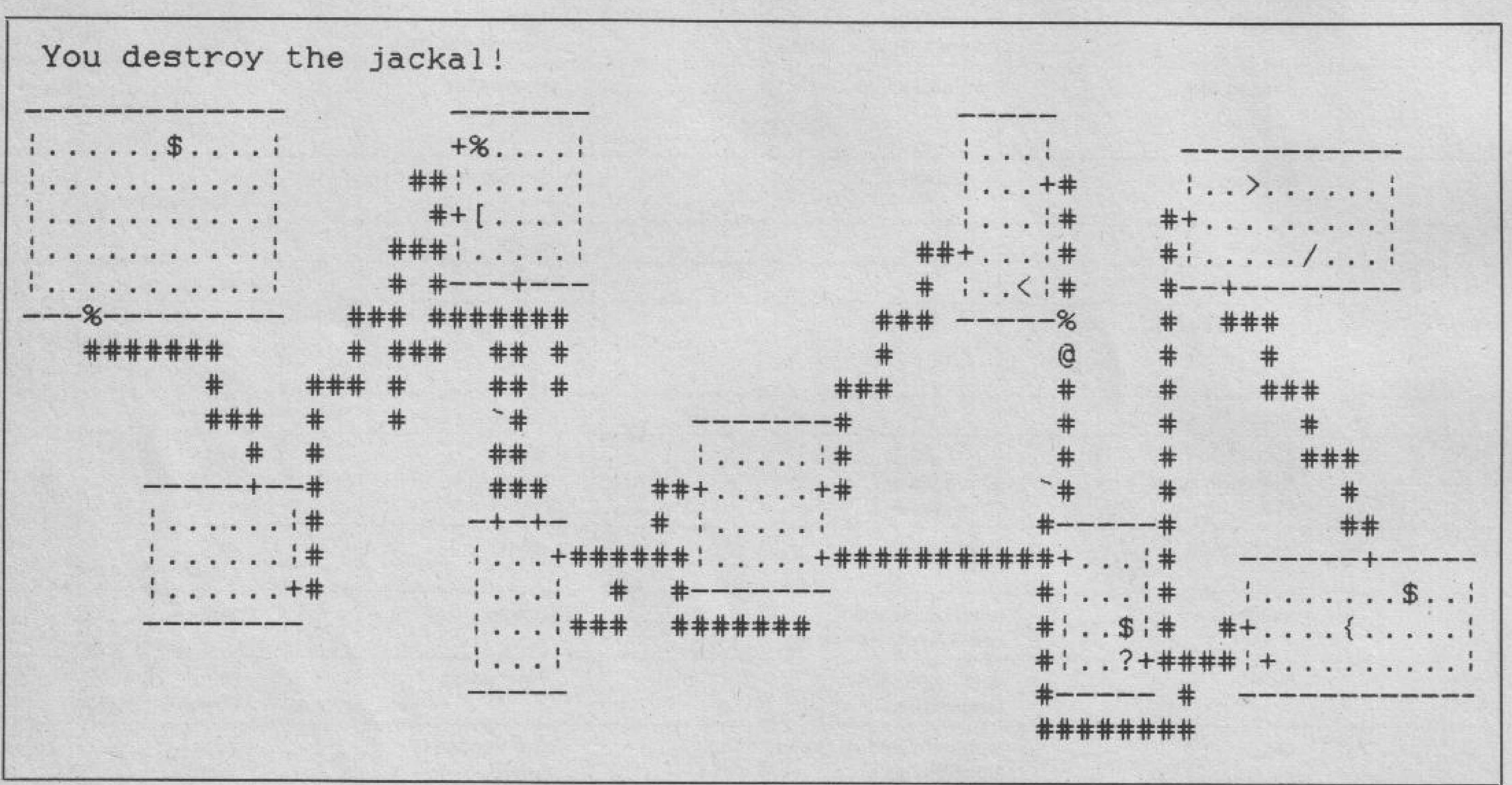
Nethack für MS-DOS-Computer gibt es als PC-SIG-Diskette #1000 für rund 15 Mark bei Kirschbaum Software GmbH, Kronau 15, 8091 Emmering

Ein ganzes Alphabet voller Scheußlichkeiten

Symbol	Monster	Besonderheit	zu töten mit	eßbar (Folgen)
a	acid blob	läßt Waffen und Rüstungen rosten	Fernwaffen, bloßen Händen	nein
b	giant beetle	—	—	ja (sick)
c	cockatrice	versteinert bei Berührung, mit Handschuhen als Waffe nutzbar	Nur mit Handschuhen oder Waffe	nein
d	dog	zähmbar durch Werfen von Futter	allem	ja
e	ettin	sehr stark	Speer	ja
f	fog cloud	stark und langsam	allem	ja
g	gelantinius cube	friert einen fest	allem	ja (kälteresistent)
h	homunculus	schläfert einen manchmal ein	allem	nein
i	imp	—	kurzen Waffen	ja
j	jaguar	sehr schnell	allem	ja
k	killer bee	oft Giftstachel	mace	ja (giftresistent)
l	leocrotta	stark	allem	ja
m	minotaur	extrem stark, hat wand of digging	allem	ja
n	nurse	heilt Waffen- und Rüstungslose	(töten senkt Glücksvariable)	ja
o	owlbear	stark und schnell	allem	ja
p	piercer	langsam	allem	ja
q	quivering blob	-	allem	ja
r	giant rat (rockmole)	gräbt Gänge und Türen	allem	ja ja
s	scorpion (giant spider)	versteckt sich unter allen Gegenständen, giftig, webt Netze ("#")	allem	ja (giftresistent) ja
t	tengu	teleportiert sich	allem	ja (Teleportfähigkeit)
u	unicorn	Gems zuwerfen steigert Glücksvariable	(töten senkt Glücksvariable)	ja
v	violet fungi	-	allem	ja
w	long worm	Zahn verwandelt sich in crysknife durch scroll of enchant weapon	allem	ja

Symbol	Monster	Besonderheit	zu töten mit	eßbar (Folgen)
x	xan	stark, beißt in Füße	allem	ja
y	yellow light	macht blind	Fernwaffen	ja
z	zruty	sehr stark	allem	ja
A	giant ant	Biß schwächt	allem	ja
B	giant bat	schnell	allem	ja (confused)
C	centaur	stark (hat Armbrust)	allem	ja
D	dragon	spuckt Feuer sammelt Gold + Gems	Speer (feuerresistent)	ja
E	floating eye	friert einen fest	Fernwaffen	ja (Monstersicht bei Blindnis)
F	freezing sphere	explodiert	Fernwaffen	ja (kälteresistent)
G	gnome	–	allem	ja
H	hobgoblin	–	allem	ja
I	invisible stalker	–	allem	ja (zeitweise unsichtbar)
J	jackal	–	allem	ja
K	kobold (keystone kop)	– (schmeißt mit Cremetorten)	allem allem	nein ja
L	leprachaun	stiehlt Gold	allem	ja (Teleportfähigkeit)
M	mimic	nimmt Aussehen von Gegenständen an	allem	ja
N	nymph	stiehlt magische Gegenstände	Fernwaffen	ja (Teleportfähigkeit)
O	orc	sammelt Gold + Gems (schießt Pfeile)	two handed sword	nein nein
P	purple worm	sehr stark	allem	ja
Q	quasit (quantum mechanic)	schnell und stark teleportiert den Spieler	allem allem	ja ja (Teleportfähigkeit)
R	rust monster	läßt Rüstung rosten elven cloak schützt	allem	ja
S	snake	giftig	allem	ja (giftresistent)
T	troll	sehr stark	allem	ja
U	umber ulk	verwirrt einen	allem	nein
V	vampire	nimmt Experience	allem Knoblauch	ja
W	wraith	nimmt Experience	allem Knoblauch	ja (Experience steigt)
X	xorn	sehr stark	Speer	ja
Y	yeti	sehr stark	allem	ja (kälterresistent)
Z	zombi	–	allem	ja
1	wizard of yendor	hat Amulett	allem	ja
2	mail monster	nur Online-Hack	–	nein
3	(soldier) (*)	sehr stark, hat viele tins dabei	allem	nein
8	(medusa) (*)	ansehen versteinert	Spiegel	nein
9	(giant)	wirft Felsbrocken	allem	ja

Symbol	Monster	Besonderheit	zu töten mit	eßbar (Folgen)
&	daemon	extrem stark	allem (potion of holy water)	nein
@	Shopkeeper	hat Gold, sehr stark, "Elbereth"	wand of sleep, ja death, fire hilft nicht	nein
;	giant eel	lebt im Wasser	wand of fire	ja
:	chamaeleon	verwandelt sich	allem	nein
,	trapper	vergräbt den Spieler	allem	nein
'	lurker above	vergräbt den Spieler	allem	nein



Infocom-Gags: Have you ever tried...?

Infocom-adventures sind das Mekka der Textadventures. Es gibt kaum einen richtigen Adventurespieler, der sich nicht mit dem Babelfisch, manisch depressiven Robotern, zynischen Bordcomputern, verschnupften Trollen oder anderen üblen Problemen herumgeschlagen hätte.

Wer vor so einem Problem steht, gibt bisweilen aus Verzweiflung oder aus anderen, niedrigeren Beweggründen (einer wüsten Beschimpfung des Computers) die seltsamsten Dinge ein. Ein einfaches Beispiel: Haben Sie schon einmal versucht, eine Tür zu küssen, um sie zu öffnen? In vielen anderen Adventures werden diese kleinen Verzweiflungstaten mit einem lapidaren "I can't understand you" abgetan. Nicht jedoch bei Infocom: "I'd sooner kiss a pig" ist die Antwort.

Einige dieser kleinen Bosheiten der Programmierer haben Happy-Leser nach dem Aufruf in Ausgabe 3/87 herausgefunden. Damit der Spaß nicht verlorengeht, stehen in der Aufzählung nur die Befehle und nicht die Antworten des Programms.

Allgemeines: yell, scream, kiss (someone), kill (me), why, zork, jump, hop, hello, yell, scream, get me, find me, bug, loose, win, mumble, sigh, pray.
Zork 1: listen to forest, count leaves, count candles, get troll.
Enchanter: guncho adventurer, talk to guard, talk to terror, zifmia (someone), blorb (me), read signs (along the road), write on scroll with pencil, sleep (outside castle), listen to conversation (cell).
Sorcerer: read about meretzky (Enzyklopädie)
Hitchhikers Guide: get drunk (Im Pub), pet dog, brush tooth, drink vine (auf der Party), put gown in thing (wenn das thing im Mantel ist).
Witness: kiss monica, pet cat, get drink, get cigarette, look inside mirror, call coroner, call 1308, call police, look under bed, play records, turn on radio, look up, look down, look shrine, read mystery book, look fence, break window, Monica, tell me about film.
Suspect: enter fireplace, pull rug and then look under it (für alle Zork-Kenner), rape Veronica (vorher speichern).
Deadline: read novel, read end of novel (!), kill (someone), drink whisky or scotch (zweimal), analyze ladder (nachmittags), play records (mehrmals), eat (drugs), flush toilet, take a shower, look in toilet, look in bathroom mirror, smell sugar, eat fruit, arrest duffy, score, follow Mr. Robner, accuse painings, eat red herring
Starcross: destroy mouse, set controls (während des Flugs), wear alien suit, talk to weasel chieftain, point at wife, give (something) to rat ants, jump (in der Drive Bubble, flie from tree, catch unicorn, call grue.
Planetfall: zork
Moonmist: undress (im dining room)
Hollywood Hijinx: save game.

Diese Liste erhebt sicherlich nicht den Anspruch der Vollständigkeit (wer weiß, was sich noch so alles in den letzten Kilobytes verbirgt), ist aber sicher für einige lustige Nachmittage gut. Grundsätzlich gilt: vorher erst einmal speichern.

al

Impact

Hier sind die Paßwörter für Impact auf dem Amiga. Her-

ausgefunden hat sie Ludger Anderka aus Oberhausen.
Level 11 - 20 : Gold
Level 21 - 30 : Fish
Level 31 - 40 : Wall
Level 41 - 50 : Plus
Level 51 - 60 : Head
Level 61 - 70 : Fork
Level 71 - 80 : Road *al*

International Karate

Für die Karate-Kämpfer unter Euch hat Oliver Paust aus Dinslaken einen Tip für "International Karate" auf dem C64.
- Drückt man gleichzeitig auf die Tasten A, D, Z und M, dann wechselt die Hintergrundgrafik.
- Wer die Schnelligkeit ändern will, drückt auf X und eine der Ziffern 1, 2, 3 oder 4. *al*

Impossible Mission II

In seinen Tips zu "Impossible Mission II" schreibt Marc Derndorf aus Frankfurt:
- Grundsätzlich sollte man bei jedem neuen Turm speichern.
- Zunächst alle Gegenstände untersuchen, die einfach zu erreichen sind. Sonst kann es passieren, daß man sich unnötig Mühe macht. Als erstes die Code-Nummern für den nächsten Turm suchen. Wenn man sie hat, speichert man als umsichtiger Agent seinen Spielstand.
- Als letztes sprengt man den Tresor und vergleicht die Musikstücke. Erwischt man eine Dublette, hat man sich die ganze Mühe umsonst gemacht.
- Den Türen, die sich zwischen zwei Türmen befinden, sollte man sich nur nähern, wenn man alle Musikstücke hat. Sonst verliert man 5 Minuten kostbare Zeit.
- Man kann jederzeit in Fahrstühlen abspringen, manchmal muß man es sogar, um weiterzukommen.
- Braucht man einen besonders weiten Sprung, sollte man einen Schritt ins Leere wagen und dann erst eine Flugrolle versuchen. Für diesen Kniff braucht man viel Erfahrung, sonst stürzt man schnell ab. Lieber erst ein paarmal diese Technik üben!
- Für den letzten Raum braucht man einen "electric plug". Je mehr man davon hat, desto besser. Hier sind die Roboter nämlich besonders hinterhältig.
- Von den drei Terminals beendet nur eines das Spiel. *al*

Interceptor

Wer sich endlich einmal alle Missionen der Amiga-Flugsimulation "Interceptor" ansehen wollte, kommt hier auf seine Kosten. Michael Bierwisch aus Hückelhoven/Baal schickte uns dieses kleine, aber mächtig praktische Listing ein.

Man tippt es einfach in "Amiga-Basic" ab und speichert es auf einer beliebigen Diskette. Dann startet man das Listing und folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm.

```
1  REM GENERIERT DAS
PROGRAMM "CONFIG" FUER
INTERCEPTOR
 2  REM 1988 VON MICHAEL
BIERWISCH
3  REM FUER MARKT &
TECHNIK AG
4  CLS
5  PRINT "INTERCEPTOR -
DISK EINLEGEN UND >>
SPACE<< DRUECKEN!"
7  FRAGE:
8  A$ = INKEY$
9  IF A$ = " " THEN MAIN E-
LSE GOTO FRAGE
10 MAIN:
11 OPEN "DFO:CONFIG" FOR O-
UTPUT AS 1
12 FOR I = 1 TO 78
13  READ M$
14   B1 = ASC (LEFT$
(M$,1))
15   IF B1 > 64 THEN B1 =
 B1 - 55 ELSE B1 = B1 - 48
16   B1 = B1 * 16
17   B2 = ASC (RIGHT$
(M$,1))
18   IF B2 > 64 THEN B2 =
 B2 - 55 ELSE B2 = B2 - 48
19   B = B1 + B2
20   PRINT#1, CHR$ (B);
21  NEXT
22 CLOSE 1
23 END
24 DATA 00,01,00,01,00,06,
02,01,00,00
25 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00
26 DATA 00,01,01,01,01,01,
01,01,00,00
27 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00
28 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00
29 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00
30 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00,00,00
31 DATA 00,00,00,00,00,00,
00,00
```

Die Original-Diskette sollte auf jeden Fall in der Diskettenbox bleiben und **nicht** verändert werden. Wir raten, daß man sich eine Sicherheits- und Spielkopie (siehe Handbuch zu "Interceptor") des Originals anfertigt und das Listing auf dieser ausprobiert.

Und jetzt Startbahn klar. *al*

J

Jinxter

Zu dem ziemlich schweren Magnetic Scrolls-Adventure "Jinxter" kommen ein paar schöne Hints von Enno Keen aus Moormerland.
- Im Bus kann man nichts anderes tun, als dem Kontrolleur sein Ticket zu zeigen und an der richtigen Station auszusteigen.
- Wie man sich auch anstrengt, den Unfall kann man nicht verhindern.
- Im ganzen Spiel sollte man kein Glück verbrauchen.
- Man hält den Stacheldraht mit den Handschuhen fest und schneidet ihn erst dann durch.
- Am Bullen kommt man vorbei, wenn man erst mit dem roten Tuch winkt und dann den Bullen damit bewirft, so daß er nichts mehr sehen kann.
- Man erwärmt den Plastikschlüssel im Haus mit der Kerze, dann geht man ohne Umwege zum Postkasten und steckt ihn ins Schloß. Im Postkasten findet man einen Brief von Xam und den "walrus charm".
- Den Gärtner im Bootshaus kann man mit einer List überraschen. Man legt die Plastikflasche aus dem Teich eine Weile in den Kühlschrank. Wenn das Wasser gefroren ist, kann man das Öl in die Milchflasche umgießen.
- Mit dem Öl schmiert man nun die Scharniere der Schiebetüre und öffnet sie lautlos. In dem Sack, den der Gärtner zurückläßt, befindet sich der "amethyst charm".
- Das Loch verstopft man mit dem Stopfen aus dem Bootshaus, der Socke aus dem Schlafzimmer oder einfach mit der Maus.
- Den Dreckhaufen schafft man nur mit Hilfe der Würmer beiseite. Dose öffnen, Würmer auf den Haufen und zusehen.
- Im "Airlock" schließt man zuerst die Luke und dreht dann das Rad an der Türe. Anschließend öffnet man die Türe zur "green lodge", erst danach kann man die anderen Räume unter Wasser setzen. Im Kronleuchter findet man dann den "unicorn charm". Beim Fluten der Räume kann man dann etwas Luft sparen, indem man das Atemgerät erst dann aufsetzt, wenn das Wasser schon ziemlich hoch steht (Blubb).
- In der Bäckerei bewirbt man sich um den Job. Dann geht man in den Keller, siebt das Mehl durch und findet den "pelican charm". Leider kann man ihn nicht einfach wieder hinaustragen, sonst macht der Bäcker Zoff.

Also legt man ihn in die Backform, bereitet den Brotteig zu und schiebt das Brot zweimal (!) in den Ofen. Wenn man es jetzt dem Bäcker zeigt, wird man im hohen Bogen hinausgeworfen und kann sich den Charm holen.
- Das Fräulein von der Post läßt sich verscheuchen, wenn man ihr die tote Maus unter die Nase hält. Jetzt kann man an den Safe, den man durch Probieren öffnen kann. In ihm liegt der höchst wichtige "dragon charm".
- Im Brunnen findet man eine Zwei-Ferg-Münze, die man später noch braucht.
- Beim Uhrmacher öffnet man zuerst die Türe und wirft mit einem Gegenstand nach der Öllampe. Daraufhin flüchtet der Uhrmacher und man kann seinen Laden untersuchen, ohne behelligt zu werden.

Vorher sollte man die Tiere auf dem Karussell zum Leben erwecken. So kann man die Leiter benutzen, um auf den Balken im Turm zu kommen. Da der Leiter aber ein paar Sprossen fehlen, benutzt man einfach den Stuhl (Vorsicht!), um auf die erste Sprosse zu gelangen. Jetzt kann man sich an der Wetterfigur festhalten. Man wählt die Figur, die den Regen symbolisiert, denn nur so kommt man an die Wolke.
- Zuerst friert man die Wolke ein, worauf sie abstürzt. Man kann einfach hinterherspringen, es wird nichts passieren.

Wenn man sich jetzt auf die Wolke setzt, wehrt sie sich allerdings gegen gewisse Gegenstände, die man bei sich hat. Man versteckt sie einfach in dem Sack. Wenn man jetzt die Wolke zum Leben erweckt, fliegt sie los und bringt den Spieler zum Bahnhof.
- Im Zug kauft man sich mit der Zwei-Ferg-Münze eine Fahrkarte.
- Wenn man das Einhorn sattelt, erstarrt es. Man kann es mit dem Charm wiederbeleben.
- Am Wächter kommt man vorbei, wenn man seine Schuhe

auszieht. Man öffnet die Zelle und entdeckt Xam. Wenn man ihn aufweckt, fängt er an zu schreien. Der Wächter stürzt herein, schleppt Xam heraus und verriegelt die Zelle.

- In der Zelle bindet man zuerst das Seil an den Ringen fest, dann stellt man die Kerze in der Milchflasche unter das Seil und zündet sie an. Jetzt kann man schnell weiter nach Norden gehen.

Hier enden Ennos Tips. Wer bereits weitergekommen ist, schreibe bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München *al*

Jack the Nipper II

Hier ist ein Bonbon für Fans von "Jack the Nipper II" (C 64). Wer mehr Leben braucht, verwendet folgende POKEs:

POKE 51114,234
POKE 51115,234
POKE 51116,234

Die nächsten POKEs spendieren den Schutzschild das ganze Spiel hindurch. Ihr müßt aber vorher einmal "sterben":

POKE 49231,76
POKE 49232,87
POKE 49233,192

Neustart: SYS 32784. *al*

Jack the Nipper

Christian Knöchlein aus Scheinfeld schickt Tips zum Action-Spiel um unartige Kinder, "Jack the Nipper". Seine Tips beziehen sich auf die C 64-Version.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, in den Räumen für Verwirrung zu sorgen. Man kann:

1. Bestimmte Gegenstände ablegen

- Nacheinander zuerst den Blumenvertilger und dann den Düngemittelsack im BEET ablegen.
- Den Lehm legt man im zweiten Zimmer der Playskool ab. Vorsicht: Gleich danach erscheint ein Drache und geht auf Jack los.
- Den Nachttopf stellt man im Porzellanladen ab.
- Die Bombe sorgt im Gefängnis für Unruhe.

2. Mit Gegenständen in der Hand Einrichtungen berühren

- Mit dem Seifenpulver springt man auf alle drei Waschmaschinen in der Wäscherei.
- Die Kreditkarte bringt den Geldautomaten vor der Bank durcheinander.
- Mit der Diskette den Computer im Technology Research berühren.
- Das grüne Quadrat im Elektrogeschäft (Just Micro) reagiert empfindlich auf die Batterie.

3. Sonstige Unartigkeiten

- Im Chomping Molar den Leim ablegen und auf das Band hüpfen.
- Das Gewicht bei Humo Socks ablegen und auch hier auf das Band springen.
- Den Kopfhörer und den Kassettenrecorder zusammen tragen.
- Mit dem Blasrohr wird man dunkle Gestalten los und kann Erwachsene auf die Palme bringen.
- Mit der Hupe erschreckt man die Katzen fürchterlich.
- Die Schlüssel öffnen die Geheimgänge. Und zwar Schlüssel 1 den Gang in der Bank und Schlüssel 2 den Geheimgang im Museum. Legt man den Schlüssel ab, während der Gang offen ist, kann man das Blasrohr mit hineinnehmen, aber nur einen Gegnstand tragen. Allerdings erlaubt dieser Trick, beliebig oft in die Gänge hineinzugehen.

Oliver Jourdant aus Aachen hat einen Trick für "Jack the Nipper" (Spectrum-Version): Man geht erst einmal in den Garten und holt dort den Schlüssel. Mit diesem geht man zurück zum Museum in den zweiten Raum, legt den Schlüssel dort ab und läuft durch die freigegebene Tür in den Geheimgang. Dort holt man sich die Hupe (im obersten Raum) und geht durch die oberste Tür in diesem Raum. Man befindet sich nun am Start. Von hier aus geht man zur Polizei, schreckt dort mit der Hupe die Katze auf und stellt sich dann genau dort hin, wo die Katze lag. Hupt man jetzt fleißig weiter, steigt das Naughtyometer immer weiter, bis hundert Prozent.

Jetzt wieder zur C 64-Version. Von Rüdiger Ihlo aus Bremen kommt ein Trick, wie man in den sogenannten Trainer-Modus kommt. Man muß "Z A P I T" drücken und schon kann nichts mehr passieren.

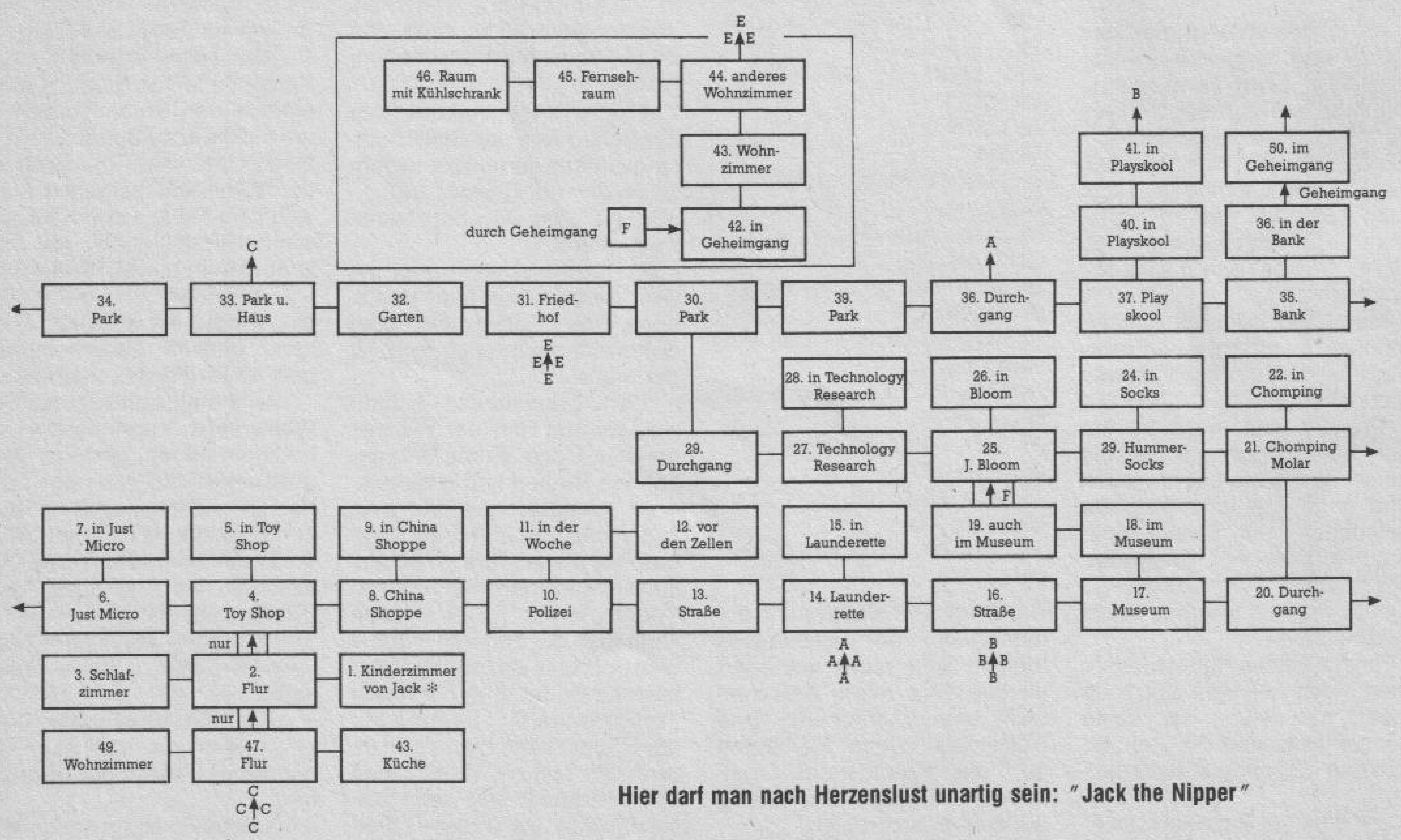
Die Karte zu "Jack the Nipper" hat Michael Schömp aus Minden geschickt. *wg*

K

Krakout

Christian Petersen aus Schleswig hat sich eingehend mit "Krakout" beschäftigt. Ihr unterbrecht das Spiel mit einem Reset, gebt die POKEs ein und startet Krakout dann wieder mit SYS 15312. Hier die POKEs.

- Um die Kugel zu vernichten, die die Figur immer auffrißt,



Hier darf man nach Herzenslust unartig sein: "Jack the Nipper"

gebt Ihr folgende Zeile ein: FOR I = 22735 TO 24512 + 62: POKE I,0: NEXT
- Wer Spaß im Spiel haben will, gibt POKE 37557,205: POKE 37602,205 ein. Nach dieser Operation laufen die Gegner über den Rand ins Nichts.
- Für unendlich viele Leben hilft POKE 44388,205.
- Um die lästige Fliege zu vernichten, gebt Ihr folgende Zeile ein: FOR I = 26368 TO 27008 + 62: POKE I,0: NEXT. *al*

Kaiser

Lange hat es gedauert, bis uns ein Leser Tips zum Handelsspiel "Kaiser" auf dem Atari ST geschickt hat. Hier die Tricks von Stephan Englhart aus Ingolstadt:

- Beförderung:

Zu Beginn des Spiels ist es wichtig, schnell befördert zu werden, damit man mehr Schulden und "Korndeals" (siehe Korndeals) machen kann.

- Handelsgüter:

Handelsgüter macht man prinzipiell sofort zu Geld, um neu investieren zu können. Solange man nicht zum Baron befördert wurde, sollte man sein Korn möglichst verkaufen. Hier haben sich zwei Taktiken bewährt: entweder immer nur 200 Maß Korn über dem Limit im Speicher zu behalten oder zirka die doppelte Menge des eigentlichen Bedarfs. Stefan ist keine Regelmäßigkeit aufgefallen, wann was zu bevorzugen war.

- Einkauf:

Nur eine Mühle (nicht mehr und nicht weniger) und soviel Häuser wie möglich (etwa 5 bis 6 im Durchschnitt), ohne -7999 Taler zu überschreiten. Ab -8000 Taler besteht eine noch kalkulierbare Gefahr, gepfändet zu werden. Man soll immer bedenken, daß eine Pfändung den Spieler mindestens ein bis zwei Jahre zurückwirft.

- Wirtschaftslage:

Um befördert zu werden, ist eine gesunde Wirtschaftslage vonnöten: sieben Häuser (bewohnt), 16 Felder, vier Mühlen und möglichst keine Schulden. Wenn es jemals passieren sollte, daß man mit dieser Konfiguration nicht zum Baron aufsteigt, sollte man noch 2 bis 3 Felder bestellen oder ein Feldlager kaufen.

- Felder:

Zu Beginn gilt die Faustregel: Eine Mühle kann wirtschaftlich arbeiten, wenn man mindestens vier Felder besitzt. Später gibt es folgende günstige Verhältnisse: 40 Felder zu 8 Mühlen und 60 Felder zu 10 Mühlen. Mehr Felder oder Mühlen sind kaum rentabel, eher Korndeals. Außerdem besteht ein Zusammenhang zwischen Bevölkerung und Wirtschaftlichkeit der Mühlen: Je mehr Bevölkerung, desto weniger Felder sind für eine Mühle notwendig, damit sie wirtschaftlich arbeitet.

- Plazieren der Siedlungen und Felder:

Es ist in der Regel nicht gut, seine Felder an die schon vorhandenen anzuschließen, da sie dort ungeschützt liegen. Man versteckt sie an einer neutralen Grenze oder hinter Bergen und Wäldern.

Günstig ist es auch, Felder überlappen zu lassen, dann fällt es leichter, eine schützende Stadtmauer zu errichten. Man sollte keine Skrupel haben, Häuser und Mühlen auf Felder zu bauen. Außerdem ist es möglich, Felder unter Flüsse, Wälder und Felsen zu "schieben". Das Roden wird somit überflüssig.

- "Korndeals":

1. Es gibt zwei verschiedene Arten von Korndeals. Eine ist für einen Spieler geeignet, die andere für mehrere. Bei einem Spieler sollte man, wenn das Korn billig ist, so viel wie möglich einkaufen und in den linken Speicher transferieren. Dabei erhält man zu Beginn ungefähr 30 Handelsgüter für 200000 Korn. Später kann man für 500000 Korn zirka 100 Handelsgüter und bei 1000000 Korn satte 250 Handelsgüter erhalten - ab dem Zeitpunkt, an dem der Kornpreis billig (ab 150, zur Not auch mehr, da der Preis fällt, wenn man immer alles Korn einkauft) ist. Wichtig ist es in jedem Fall, jede Runde alles Korn aufzukaufen. Wenn das Ganze erst einmal im Rollen ist, kann man astronomische Summen verdienen. Stefans persönlicher Rekord liegt bei 3084 Handelsgütern, was bei einem durchschnittlichen Preis von 500 Talern immerhin 1542000 Talern entspricht, womit man 171 Häuser bauen kann.

2. Noch effektiver sind "Mehrpersonen-Korndeals". Die erste Möglichkeit ist es, daß ein Spieler seine Bevölkerung stark dezimiert (500 Leute haben wir meistens noch verantworten können). Man dezimiert sein Volk am besten, wenn man schlecht motivierte, rekrutierte Truppen in den Krieg schickt und sie niedermachen läßt. Wenn man die Justiz auf gierig setzt oder dem Volk zu wenig Korn gibt, besteht die Gefahr einer Revolution. Alle anderen Spieler versuchen ihren Kornpreis zu drücken, soviel Korn wie möglich zu kaufen und ihr Korn dem Spieler mit den wenigen Leuten zu vermachen (mittels Handel). Der Spieler mit den gesammten Kornvorräten wird nun wesentlich mehr Handelsgüter erhalten, als es für die anderen Spieler möglich gewesen wäre (die Menge des Korns geteilt durch die Menge der Bevölkerung ist ungefähr die Anzahl der Handelsgüter).

Die Hauptfigur dieser Art der Geldvermehrung hat normal keine Chance mehr, Kaiser zu werden, da er dazu zu wenig Bevölkerung besitzt. Allerdings hat man noch gute Möglichkeiten, die sehr begehrte Position des Reichsgrafen zu erlangen. Getreu dem Spruch: "Wer den Reichsgraf nicht ehrt, ist den Kaiser nicht wert."

3. Die zweite, nicht so ertragreiche Art der Mehrspieler-Korndeals ist es, daß ein Spieler billig einkauft und die Ware einem Spieler mit hohem Kornpreis überläßt, der es teuer verkaufen kann. Danach kann der Erlös geteilt werden. Auf diese Weise kann man schneller Gewinne erwirtschaften, verdient aber im Endeffekt nicht so gut wie bei Methode 2.

- Schulden:

Man soll bedenken, daß man am Ende einer Runde immer Zinsen bezahlen muß beziehungsweise erhält. Man kann als Faustregel immer 10 Prozent von den Bonitätsgrenzen subtrahieren, um nicht gepfändet zu werden.

- Steuerpolitik:

Mit Steuern kann man erhebliche Gewinne machen, wenn man die Einkommenssteuer auf 99 Prozent und den Zoll auf 5 Prozent setzt, oder manchmal ist es auch anders günstiger, (Zoll 99 Prozent und Einkommensteuer 5 Prozent), wenn man sieht, daß man beim Zoll offensichtlich wesentlich mehr Gewinn macht.

Justiz und Mehrwertsteuer sollte man am besten im ursprünglichen Zustand belassen außer bei sehr knapper Bevölkerung. Eine gnädige Justiz bringt ein paar Einwanderer mehr, aber auf Dauer hat man doch erhebliche Steuereinbußen.

- Militär und Krieg:

Zwischen geworbenen und rekrutierten Truppen besteht kein allzu großer Unterschied (etwa ein Manöver). Am besten ist es, Truppen en gros einzukaufen und nicht immer nur ein paar. Das hat den Vorteil, daß alle Truppen gleichstark sind. Ein Beispiel: Hat man zehn gut motivierte Infanterie-Einheiten und kauft weitere zehn, sinkt die Motivation insgesamt erheblich. Wenn man jetzt weiter Manöver durchführt, bleibt die Motivations-Differenz zwischen den alten und den neuen Einheiten gleich. Die zuletzt gekauften Armeen werden auch zuletzt gesetzt, was bedeutet, daß man am besten die alten Armeen an strategisch wichtige Punkte plaziert, da sie stärker sind.

Infanterie: Mit Infanterie kann man auch Gebiete hinter einer Stadtmauer erobern, wenn man einen der umliegenden strategischen Punkte erobert oder wenn sie einfach durch eine Stadtmauer laufen.

Kavallerie: Günstig als reine Abschreckungswaffe, da sie, auf "Zerstöre Gebäude" gesetzt, erhebliche Schäden zuzufügen im Stande ist. Auch kann man Gebiete weit im Landesinneren erobern, von wo aus man später eventuell Infanterie einsetzen kann, um eine zweite Front zu schaffen.

Artillerie: Sie ist fast mit Panzern zu vergleichen. Im Kampf gegen andere Einheiten ist sie mindestens gleichwertig und kann auch als einzige eine Stadtmauer, einen Palast, eine Kathedrale und auch Gebäude hinter der Stadtmauer zerstören. Man kann auch einen reinen Artillerie-Krieg führen.

Milizen: Sind Kanonenfutter, sie können allerdings andere Einheiten schwächen. Außerdem wirken sich Verluste an Milizen negativ auf die Bevölkerungsbilanz aus.

- Palast und Kathedrale können nicht gepfändet und erobert werden, das heißt eine Kathedrale oder ein Palast können auch durch Eroberung quasi zerstört werden. Allerdings kann sie der ursprüngliche Eigentümer wieder zurückerobern.

Man sollte erst einen Palast bauen, wenn man völlig sicher ist, daß keine Gefahr mehr droht. Wir konnten oft das Phänomen beobachten, daß völlig uneinige Spieler sich plötzlich einem gemeinsamen Ziel verschreiben und den Palast des gemeinsamen Gegners in Schutt und Asche verwandeln.

Auch kann man ohne Kathedrale, Palast etc. Kaiser werden, wenn man 99 Punkte erreicht hat. *al*

Kings Quest II

Alexander Best aus Worms spielt auf seinem Atari ST das Grafik-Adventure "Kings Quest II". Seine Tips zum Spiel:

1. Zur Großmutter gehen und dort den Briefkasten öffnen. Dann den Korb nehmen und warten, bis Rotkäppchen vorbeikommt. Ihr den Korb geben.

2. In der Kirche beten und sobald der Mönch sich erhebt, "GRAHAM" eingeben. Vor der Kirche warten, bis die Fee vorbeikommt, über die Brücke gehen und die Inschrift auf der Tür lesen.

3. Über die Brücke zurückgehen. In der Zwergenwohnung den Topf mit der Hühnerbrühe und bei der Hexe den Vogelkäfig mitnehmen. Zum Strand gehen, den Dreizack nehmen und zur Meerjungfrau schwimmen, die jetzt auf einem Felsen am Strand liegt. Ihr die Blumen von Rotkäppchen geben.

4. Auf dem Seepferdchen reiten und Neptun den Dreizack überreichen. Der Meeresgott öffnet daraufhin die Muschel, und man kann sich den Schlüssel nehmen. Das Seepferdchen wenden und über die Brücke zurück zur Tür, die man mit dem Schlüssel öffnet.

5. Die Inschrift auf der zweiten Tür lesen und zu dem "Antique Store" gehen, der jetzt geöffnet ist. Drinnen erst einmal "yes" eintippen und der Frau den Käfig geben. Dafür erhält man die Lampe.

6. Den Lappen aus der Flasche von Neptun nehmen und damit die Lampe polieren. Daraufhin erscheint der Lampengeist. Mit ride carpet den fliegenden Teppich besteigen.

7. Bei der Schlange wieder die Lampe polieren und dann mit dem Schwert vom Lampengeist die Schlange töten. Jetzt in die Höhle gehen und den zweiten Schlüssel mitnehmen. Vor der Höhle wieder den Teppich besteigen.

8. Nochmal über die Brücke, die zweite Tür öffnen und die Inschrift auf der dritten Tür lesen.

9. Die Großmutter besuchen. Ist der Wolf auch da, dann gleich wieder rausgehen. Sonst der Großmutter die Suppe anbieten, unters Bett schauen und Mantel und Ring anziehen.

10. Jetzt zum vergifteten See gehen, genau an die Stelle, von der aus man die Berge sieht. In das Boot des Ghoul einsteigen. Auf der anderen Seite aus dem Boot steigen und am besten den Spielstand speichern, denn jetzt muß man im Geschicklichkeitsspiel an den giftigen Dornenbüschen vorbei ins Schloß.

11. Die Geister vor der Tür sind ungefährlich, und man kann daher die Tür öffnen. Im Schloß nach links und die Wendeltreppe hoch. Aus der Schublade die Kerze mitnehmen und auf dem Rückweg an der Fackel anzünden.

12. Nach rechts weitergehen, dabei den Schinken vom Tisch nehmen, wieder rechts und die Treppe runter. Unten angelangt wieder nach links gehen, das Kissen aus dem Sarg und den darunterliegenden Schlüssel nehmen.

13. Jetzt das Schloß verlassen und auf dem Rückweg nicht von den Dornen stechen lassen. Mit dem Boot über den See fahren.

14. Die letzte Tür aufschließen und in dem anderen Land nach oben marschieren. Das Netz nehmen und so lange fischen, bis man etwas fängt. Den Fisch nehmen und damit ins Wasser springen.

15. Auf der Insel, auf die der Fisch den König absetzt, nach rechts gehen und das Amulett nehmen. Im Turm die Wendeltreppe hochgehen.

16. Oben angekommen, dem Löwen das Fleisch geben und die Tür öffnen. Drinnen gibt man der Prinzessin einen Kuß und tippt HOME ein. Danach hat man das Adventure gelöst und sieht, wie König Graham die Prinzessin heiratet. *wg*

Knight Orc

Thobias Hunger aus Pluwig und Mark Thullius aus Gusterath-Tal haben herausgefunden, wo man sieben Seilstücke im Level 9-Adventure "Knight Orc" bekommt :

- Zuerst sollte man alle Wertgegenstände, die man gefunden hat, gut verstecken. Wenn man das nicht tut, kommt mit Sicherheit einer der kleptomanisch veranlagten Helden und nimmt dem Orc alles wieder ab. Als Versteck eignet sich die "Oak" und das "Castle".
- Die netten goldenen Schätze sind völlig unwichtig. Wenn man sie an sich nimmt, bekommt man nur Ärger mit den herumlaufenden Schatzsuchern (ein raffgieriges Volk, diese Adventurer!).
- Den Anfang des Adventures muß man über sich ergehen lassen. Man kann zwei beliebige Befehle eintippen, da man so oder so gefesselt im Müll landet. Auf einen Kampf sollte sich der Orc nicht einlassen.
- Nachdem man sich mit dieser Ausrüstung aus dieser übelriechenden Lage befreit hat, geht man zum Flagpole, an dem ein als "Halyard" bezeichnetes Seil hängt. Nicht lange fackeln, sondern gleich einsacken.
- Eine Wäscheleine findet man in einer 100jährigen, gammligen Eiche.
- Weitere Stücke findet Ihr leicht sichtbar am "Gibbet" und auf der "Clearing" (hier erwartet Euch allerdings eine Überraschung).
- Schwerer zu bekommen ist schon das Seil im Brunnen. Mit »tie rope to roller« sollte man aber das gute Stück haben.
- Unter der "Welcome mat" findet man einen Schlüssel.
- Den stupiden Hunter kann Grindlegut gut überlisten, indem er die "signposts" mit einer Schnur verbindet - eine garstige Falle...
- Ins Castle kommt man, indem man den Orc ein Messer gegen die Türe werfen läßt oder einfach über die Mauer klettert. Dort findet man eine Chest, die sich mit dem Schlüssel vom Brunnen öffnen läßt. In ihr ist - schwer zu erraten - ein Stück Seil.
- Den "green Knight" kann man töten, wenn man seine Axt nimmt. Zur Ablenkung sollte man vorher versuchen, die "reigns" zu berühren und dann die Zugbrücke öffnen. Dann sollte man den Raum des Ritters drei Züge lang meiden. Wenn man wieder hineingeht, ist der Ritter tot und man kann alles an sich nehmen.

Jetzt ist der Orc um 70 Punkte reicher. Wenn jemand die restlichen Stücke gefunden hat, so möge er uns das bitte schreiben. *al*

Karate Kid II

Meno Requardt aus Gifhorn spielt "Karate Kid II" auf dem ST. Er kennt den Trick, mit der <P>-Taste in den nächsten Level zu springen, dieser funktioniert aber nur bis zur Eisbrecherszene. *wg*

L

Lurking Horror

Vorsicht: Hier gibt's die Auflösung zu Infocoms erstem Horroradventure. Wer sich den Spaß nicht verderben will, sollte nur äußerst vorsichtig weiterlesen.

- Der Hacker ist hungrig. Sein Essen sollte allerdings wohltemperiert sein. Heizen Sie also die Mikrowelle an und spielen Sie mit den Einstellungen, bis Sie die richtige erwischt haben.
- Den satten Hacker fragen, was es mit dem Schlüsselbund auf sich hat.
- Das Paßwort und die Login-Nummer für den PC entnimmt man der Anleitung. Wenn dann der Computer an ist, klickt man so lange "More", bis es nicht mehr weitergeht. Den Stein muß man auf jeden Fall nehmen; ohne ihn kann man das Spiel nicht lösen.
- Der Crowbar ist ein wichtiges Hilfsmittel; er öffnet Ihnen Tür und Tor.
- Wenn Sie eine Lichtquelle suchen, sehen Sie doch im "Access Panel" des Lifts nach. Die Lampe sollte man aber äußerst selten benutzen, sonst wird's schnell wieder düster.
- Die Klappe, die mit dem Vorhängeschloß gesichert ist, öffnet man mit dem Master-Key und geht weiter nach unten.
- An die Axt kommt man unversehrt, in dem man die Handschuhe anzieht und das Glas zerschlägt.
- Mit der Axt das Kabel im "Infinite Corridor" zerschlagen. Der Maintenance Man kommt jetzt auf Sie zu und will Ihnen Böses. Wenn Sie das Wachs auf Ihn schütten, sind Sie ihn ein für allemal los.
- Im Dome alles bis auf die Handschuhe fallenlassen und am Seil nach oben klettern. Dann die Türe öffnen und ganz nach oben gehen. Man nimmt den Plug und den darunterliegenden Brief und geht schnell wieder ins Warme. Mit der Leiter kommt man wieder zum Dome zurück ("Put ladder on catwalk").
- An der Türe zum Alchemielabor klopfen und warten, bis man hineingelassen wird. Man zeigt dem Professor den Brief, darauf führt er einen in den nächsten Raum. Im Laboratorium das Pentagramm mit dem Messer zerschneiden, wenn der Professor selbst im anderen Pentagramm steht.

Jetzt muß jeder Handgriff sitzen, sonst wird man zu Eintopf

verarbeitet. Man verläßt den Kreis, verschiebt den Tisch, und stürmt durch die Falltüre. Wenn es geknallt hat, kann man wieder nach oben gehen, die Überreste des Professors bewundern und alle wichtigen Dinge aus dem Labor mitnehmen.

- Die Kreatur auf dem Dach des Brown Building läßt sich mit einem gezielten Steinwurf vertreiben. Das sollte man wiederholen, auch wenn der Stein über das Dach fliegt. Man holt ihn später im Hof wieder ab.
- Im Pot nach der Hand graben. Man legt sie in die Vat und streift ihr den Ring aus dem Labor über, schon hat man einen etwas ungewöhnlichen, aber netten Weggefährten.
- Wenn Sie die Hand dem Urchin zeigen, gerät er in Panik und läßt etwas Wichtiges fallen.
- Die Valve ist der Schlüssel zu der Rattenplage. Leider ist das gute Ventil ein wenig verrostet. Also spielen Sie so lange mit dem Brecheisen, bis es sich öffnet.
- Ein schwieriges Puzzle: Hinter der Fahrstuhltür im Basement verbirgt sich ein Raum. Damit Sie das Rätsel lösen können, muß der Fahrstuhl im ersten Stock stehen. Die Türe mit dem Bolt Cutter öffnen und verkeilen ("Wedge door with cutter"). Die rostige Kette nehmen und das eine Ende an den Haken im Basement hängen.

Wenn man jetzt mit dem Brecheisen die Ziegelsteine entfernt, stößt man gemeinerweise auf eine massive Stahlstange. Kein Problem für einen Techniker: Man wickelt das andere Ende der Kette um die Stange und verschließt sie mit dem Vorhängeschloß. Wieder hochgehen, den cutter nehmen und im Lift eine Taste nach oben drücken. Der Lift fährt an und reißt die Mauer in Stücke. Jetzt kann man alle Gegenstände mitnehmen, die vorher nicht durch den Spalt gepaßt haben.

- Den "new brick" kann man liegenlassen, er ist reiner Ballast und wird im Spiel nicht gebraucht.
- Den Urchins, die aus den Höhlen kriechen, macht man mit dem Cutter den Garaus. Dann geht man nach unten und läßt sich von der Hand den Weg zeigen.
- Den Slime mit dem Inhalt der Flask übergießen.
- Das Showdown: die Hand taucht ins Wasser und versucht, Ihnen etwas zu zeigen. Nehmen Sie das Kabel und schneiden Sie es mit der Axt durch. Die Schuhe müssen Sie allerdings anhaben, sonst werden Sie lebendig geröstet. Dann öffnet man den Sicherungskasten, reißt das Koaxial-Kabel heraus und ersetzt es durch das Stromkabel. Wenn Sie jetzt noch den Stein auf die Masse werfen und ihn nachher wieder an sich nehmen, ist "Lurking Horror" gelöst. *al*

Lords of Conquest

Auf dem Atari ST wartet das Strategiespiel "Lords of Conquest" mit einem guten Computergegner auf. Stephan Englhard hat uns seine Erfahrungen folgendermaßen beschrieben:

- Die Wahl der Länder:

Schon hier ist es wichtig, darauf zu achten, daß die Majorität bei strategisch wichtigen Ländern liegt. Man wählt sie so, daß sie nicht sofort vom Gegner erobert werden können und man selbst gegnerische Länder erobern kann.

Sehr wichtig ist es, nach der Auswahl der Länder mindestens je ein Gold, eine Kohle, ein Eisen und einen Baum belegt zu haben, um eine Stadt bauen zu können. Nützlich ist es, die Länder mit diesen Rohstoffen so zu wählen, daß sich durch den Bau einer Stadt die Produktion in möglichst vielen Ländern verdoppelt.

Nicht zu verachten ist auch der Attack- und Defense-Bonus, den man beim Bau einer Stadt erhält. Außerdem sollte man darauf achten, daß man einen Platz wählt, an dem man sein Stockpile so plazieren kann, daß es uneinnehmbar ist.

- Angriff und Verteidigung der Länder:

Beim Angriff muß man darauf schauen, daß der Gegner nicht im unmittelbaren Gegenzug das Land zurückerobern kann (z.B. wenn er eines der angrenzenden Länder erobern kann und somit genug Punkte hat, das verlorene Land zurückzugewinnen). Wenn man eine Waffe in ein zu eroberndes Land mitnimmt, besteht die Gefahr, daß man dadurch ein anderes Hinterland entblößt. Es ist praktisch, in einem Land eine Einsatzreserve (bestehend aus Schiff, Pferd und Waffe) zu stationieren, die immerhin eine Angriffsstärke von sechs Punkten aufweist. Damit ist es fast immer möglich, eine zweite Front im Rücken des Feindes zu schaffen.

In fast allen Fällen bedeutet der Verlust des Stockpiles die unaufhaltsame Niederlage. Also Vorsicht...

- Die Produktion:

Man baut zuerst eine Stadt, außer man kann dem Gegner durch Waffen soviel Rohstoffquellen entreißen, daß es sich lohnt, ihn zu attackieren. Man sollte sich bei einer Ranch die Stelle merken, an der das Pferd erscheint. So spart man oft das Shipment, wenn die Waffe so plaziert wird, daß sie sofort an der richtigen Stelle ist.

Wenn man sich vor einer Niederlage stehen sieht, kann man einem Mitspieler mittels Trading so viele Pferde schenken, daß er sie nicht mehr alle setzen kann – was das Programm auf eine sehr elegante Weise zum Aussteigen bringt. Alle Tips beziehen sich auf Expert-Level. *al*

Little Computer People

Ganz schön, was so ein LCP versteht. Probiert doch einmal folgende Wörter aus:

add, addition, allergic, allergy, anagrams, apathetic, appear, appears, awful,
bedroom, boogie, bored, bowl, brush, burn,
cabinet, can, card, cards, chilly, chair, clean, closet, cold, commodore, computer, confide, cooler,
dance, dish, divide, division, do, dog, dresser, drink, dust,
enjoy, excuse,
feed, fever, filing (cabinet), fill, fire (place), floss, fluid(s), freezer, fridge, fugue,
get game glass,
hangman, hanky, hate, hear, hello, hey, home, homework, house, hygiene,
if, ignite, imbibe, in, inside, is, ivories,
jazz,
keep, kitchen,
letter, light, like, liquid(s), listen log, logon, look(s),
make, math, matter, messy, moon, multiplication, multiply, mutt, music,
nightstand, note,
on, open, ored, ought,
pardon, perform, pet, piano, pick, platter, play(ing), please, poker, pollen, pooch, problem(s), program, put, quit, record,
refridgerator, relax,
seem(s), serenade, should, show, sloppy, sonata, song, spin, start, stereo, subtract(ion),
teeth, tell, tickle, tidy, tired, troubles, try, tune, turntable, tv, type,
untidy, upstairs, utilities, use, water, war, what(s) (wg)

Leather Goddesses of Phobos

Nachdem in den Ausgaben 3 und 4/87 die ersten Tips zum Infocom-Adventure "Leather Goddesses of Phobos" erschienen, folgt diesmal die Lösung des Spiels, und zwar von Oliver Weber aus Heddesheim.

- Grundsätzlich sollte man alle Gegenstände mitnehmen. Beim Transportieren hilft später der Korb beziehungsweise der Sack aus Cleveland.
- Der erste Befehl sollte LEWD heißen; Alter über 18.
- Man spielt das Adventure als Mann oder Frau, je nachdem, welche Toilette man zu Beginn des Spieles betritt.
- Das Adventure gibt mehrmals vor, Tiffany/Trent sei gestorben. Das ist aber falsch, denn man trifft sie/ihn später wieder.
- Die Bar verläßt man, indem man in einer der Toiletten "Use Bathroom" eingibt und einige Züge wartet.
- Zum Teleportieren verwendet man die Black Circles.

Prison Area

- Alles aus der Zelle mitnehmen, die Tür öffnen und die kleine Zelle genau gegenüber betreten. Dort trifft man Trent/Tiffany, ohne die man das Spiel nicht lösen kann. Im weiteren Verlauf ist nur noch von Trent die Rede, aber natürlich gilt das gleiche für Tiffany.
- Trent folgen dem Spieler von nun an. Nach einigen Zügen gibt er/sie einen Plan zur Vernichtung der Leather Goddesses of Phobos bekannt.
- Die Prison Area verläßt man über den Black Circle im Closet. Vorher die Taschenlampe anmachen und mit Hilfe von Trents Schultern den Korb nehmen.

Venus

- Der Zettel aus der anderen Zelle ist ein Wortsuchspiel. Streicht man alle Dinge, die Trent für seine Maschine benötigt, aus, so ergeben die restlichen Buchstaben einen Hinweis darauf, wie man an der Venus-Fliegenfalle vorbeikommt.
- Der Verkäufer auf der Venus akzeptiert die Taschenlampe als Tauschobjekt.
- Beim verrückten Wissenschaftler legt man die Schokolade in den Affenkäfig. Sobald der Wissenschaftler den Spieler in einen Affen verwandelt hat, gibt man Fuck Female (entsprechend Male) Gorilla

ein, ißt die Schokolade und kann dann die Gitterstäbe verbiegen. Nun verwandelt man sich durch Betätigen des Schalters wieder in einen Menschen zurück, aber vorher unbedingt den eigenen Körper losbinden.
- Das Labor über den Black Circle verlassen; Trent nicht vergessen. Im Vizicomm Booth drückt man den Geldrückgabe-Knopf und nimmt die Münze.
- Die Untangling Cream, die sich hinter der Venus-Fliegenfalle befindet, verwandelt man mit der Maschine des Verkäufers in eine Unangling Cream. Diese wird später noch gebraucht.
- Die Venus verläßt man durch den Black Circle im Spawning Ground (hinter der Venus-Fliegenfalle).

Main Hatch

- Das Hold kann man nur betreten, wenn man sich in Begleitung von Trent befindet.
- Zur Überbrückung des langen Korridors verwendet man das Pferd.
- Nachdem man während des Kampfes mit Thorbast/Thorbala einige Male versucht hat, diesen oder diese zu töten, verliert er oder sie das Schwert, das man zurückgeben sollte.
- Jetzt nur noch den jungen Mann beziehungsweise die junge Frau befreien (Kill Monster) und ihm oder ihr folgen.
- Durch den Black Circle im Korridor geht es auf dem Mars weiter.

Mars

- Die Maus bekommt man, indem man ihr das Bild von der Katze zeigt.
- Die Tochter des Königs (der große 45-Grad-Winkel) mit der Unangling Cream einreiben.
- Die Nachricht, die man zwischen den Dunes findet, entschlüsselt man, indem man die im Comic angegebene Methode verwendet und das Ganze dann noch rückwärts liest.
- In der Barge: Hinter der Biegung im Kanal sollte man unbedingt sofort den violetten Knopf drücken.
- Beim "My Kinda Dock" angekommen, sollte man die Barge verlassen und den orangefarbenen Knopf drücken. Die Barge fährt nun ohne den Spieler weg.
- Die Antwort auf das Rätsel des Sultans lautet: Riddle.
- Im Harem die Nummer aus der codierten Nachricht verwenden, dann die weiteren Anweisungen der Nachricht befolgen.
- Wie man in den Katakomben überlebt, steht auch im Comic.
- Aus den Katakomben braucht man das Telefonbuch und das Floß. Durch den Ladder Room kommt man wieder heraus.
- Über den Oriental Garden gelangt man mit Down in die Royal Barge.
- Den Pinguinen gibt man die Münze aus dem Vizicomm Booth.
- Die Wattebäusche bekommt man, indem man das Baby in die Decke wickelt, es dann in den Korb legt und den Korb vor dem Waisenhaus abstellt. So kann man für kurze Zeit das Waisenhaus betreten.
- Den Südpol durch den Black Circle im Allusion Room verlassen.
- Den Frosch kann man nur küssen, wenn man vorher die Watte in die Ohren steckt, die Wäscheklammer an der Nase befestigt, sich die Lippen mit Lippenstift schminkt und die Augen schließt.
- Den weißen Kreis in der Oase mit schwarzer Farbe anmalen, dann den dadurch entstehenden Black Circle betreten.

Cleveland

- Das Bettuch zerreißen und ein Seil daraus machen (tie sheet to sheet). Das Seil befestigt man dann am Bett und wirft das andere Ende aus dem Fenster. Wenn Trent dabei ist, dann einfach warten.
- Cleveland verläßt man durch den Black Circle, der sich unter dem SOD befindet (move SOD).
- Über den Circle auf dem Dach (Gefängnis) kommt man wieder auf den Mars.

Mars

- Durch den Fluß kommt man jetzt mit dem Floß. Beim Donald Dock anhalten (Grab The Dock) und für die Münze, die man vom Pinguin zurückbekommen hat, ein Exit kaufen. Das Exit verschwindet im Staub, also Search Dust. In der Tube befindet sich ein Flexible Black Circle, der nur funktioniert, wenn er auf dem Boden liegt. Durch ihn gelangt man in das Boudoir.

Boudoir

- Erst mal warten oder sich mit der Gottheit vergnügen (!), danach die Anweisungen von Trent befolgen. Das Adventure ist gelöst.

Hier noch eine Übersicht, wohin man von den einzelnen Black Circles transportiert wird. Nicht direkt zugängliche oder erst nach Lösung eines Problems existierende Circles sind mit einem Stern gekennzeichnet.

Gefängnis:
Closet → Jungle (Venus)
Roof → Martian Desert
Cell → Main Hall of Palace (Mars)
Venus:
Rocky Clifftop → Royal Docks (Mars)
Laboratory → Vizicomm Booth (Venus)
Spawning Ground → Hold (Raumschiff nahe Saturn)
Mars:
Ruined Castle → Basement (Gefängnis)
Oriental Garden → Royal Barge (egal, wo sie sich befindet)
Minaret → Cramped Space (Gefängnis)
Oasis → Cleveland
Allusion Room → Wazz-Up-Dock (Mars)
Raumschiff (nahe Saturn):
Long Corridor → Ruined Castle (Mars) / My Kinda Dock (Mars) / Oasis (Mars)
Cleveland:
Garden → End of Hallway (Gefängnis)
Flex. Black Circle → Boudoir.

wg

The Last Ninja

Zu "The Last Ninja" kamen gleich mehrere gute Lösungen, und die Wahl fiel mir wirklich schwer. Womit Ihr wahrscheinlich am meisten anfangen könnt, ist der Lösungsweg aus Bad Nauheim, denn dieser beantwortet auch gleich die vielen Fragen, die zum Spiel gestellt wurden.

Bei jeder Level-Lösung steht ein Absatz, wo man die benötigten Gegenstände findet. So könnt Ihr das suchen, was Ihr gerade braucht und müßt nicht die gesamte Lösung lesen.

Level 1

Man sammelt alle Waffen und Gegenstände auf und überquert den Sumpf. Am Ende des Levels haust ein Drache in einer Höhle. Dieser wird mit einer Rauchbombe getötet: Man stellt sich ganz an den linken Rand des Weges; dort liegt in einiger Entfernung zum Drachen ein rundlicher Stein, der einen Schatten wirft. Ungefähr einen Zentimeter hinter diesem Schatten stellt man sich auf und wirft eine Bombe, die den Drachen am Schwanz treffen sollte. Der Drache sackt dann in sich zusammen, und man kann ungehindert vorbeigehen in Level 2. Falls die Bombe nicht trifft, muß man es etwas weiter vorne oder hinten versuchen.

Gegenstände

Wenn man im ersten Bild nach unten geht, findet man bald auf einem Felsen ein Schwert. Geht man jetzt den gleichen Weg zurück, findet man an einem Baum den Beutel. Zwei Bilder danach liegt ein Schlüssel auf einem Pfosten. Noch etwas weiter entdeckt man bei einem toten Wächter die Numchackus.

Vor dem Felsen liegen auf einem Felsen die Rauchbomben.

Hat man den Sumpf überwunden und geht an der Abzweigung nach rechts, hängt ein Apfel an einem Baum. Wer ihn nimmt, erhält ein Bonus-Leben.

Extra-Tip

Wenn man nur noch ein Leben hat, kann man zum Baum zurückkehren und sich einen neuen Apfel holen. Das funktioniert aber nur in Level 1 bis 4.

Alle Gegenstände, die man aufnehmen und/oder benutzen kann, blinken ein paarmal, wenn man das Bild betritt.

Es gibt einen einfachen und wirkungsvollen Weg, die Wachen zu töten: Man geht in das Bild, schlägt ein- bis zweimal auf die Wache und verläßt das Bild. Jetzt betritt man erneut die Screen, greift wieder die Wachen an und zieht sich wieder zurück. Diesen Vorgang wiederholt man so lange, bis die Wache tot ist.

Level 2

Erstes Ziel ist die Statue, an der man die Kralle holt. Bald folgt eine Felsmauer. Um an ihr hochzuklettern, steckt man mit SPACE alle Waffen weg (das Holdingfeld muß also leer sein) und nimmt die Kralle in die Hand. Jetzt geht man an die Felswand, bis der Ninja anfängt zu klettern. Über die Schlucht sollte man springen und dann den Apfel holen.

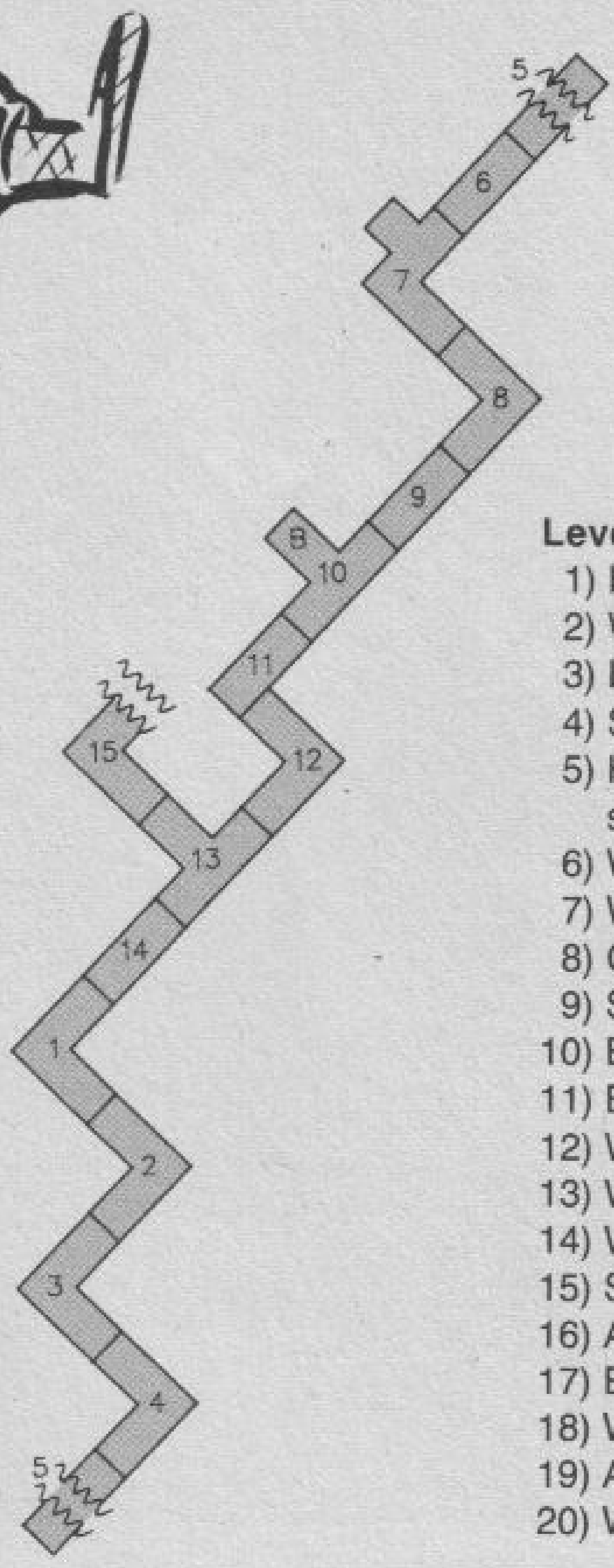
Auch die nächste Steinmauer überwindet man mit der Kralle. Dazu geht man am Rand der Mauer ganz nach rechts zur Bergwand und dreht den Ninja mit dem Rücken zur Wand. Dann packt man wieder alle Waffen weg und nimmt die Kralle. Nun geht man rückwärts (!) zur Mauer, bis er hinunterklettert.

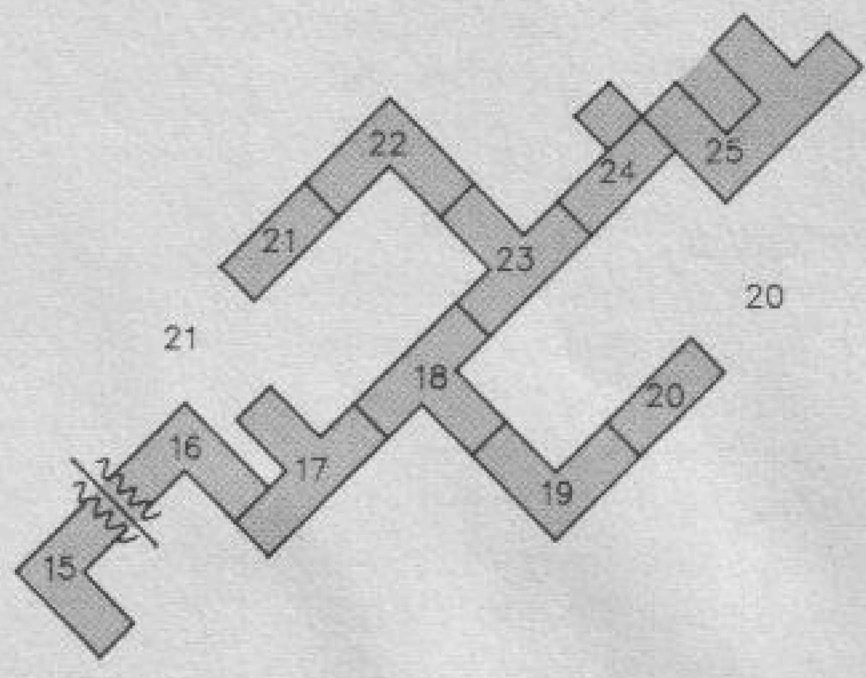
An der Abzweigung im nächsten Bild geht man geradeaus, um den Bach zu überqueren. An der nächsten Abzweigung muß man nach rechts und sieht im nächsten Bild etwas Weißes an einem Stein. Man darf es aber noch nicht aufheben. Vorher muß man den Handschuh in einem der folgenden Bilder holen. Zurück am Stein, nimmt man den weißen Gegenstand und der Ninja fängt an zu blinken.

Jetzt muß man sich beeilen. Man geht zurück zum Fluß, schlägt dann aber nach der Abzweigung den anderen Weg



ein. Nach dem Sumpf muß man nur noch die Wachen ausschalten und an den Schilfrohren den Kampfstab holen. Dann erscheinen zwei steinerne Drachen, von denen der hintere Feuer spuckt, sobald man ihm zu nahe kommt. War man schnell genug, blinkt der Ninja immer noch und man kann ungeniert am Drachen vorbeilaufen. Falls der Ninja nicht mehr blinken sollte, kann



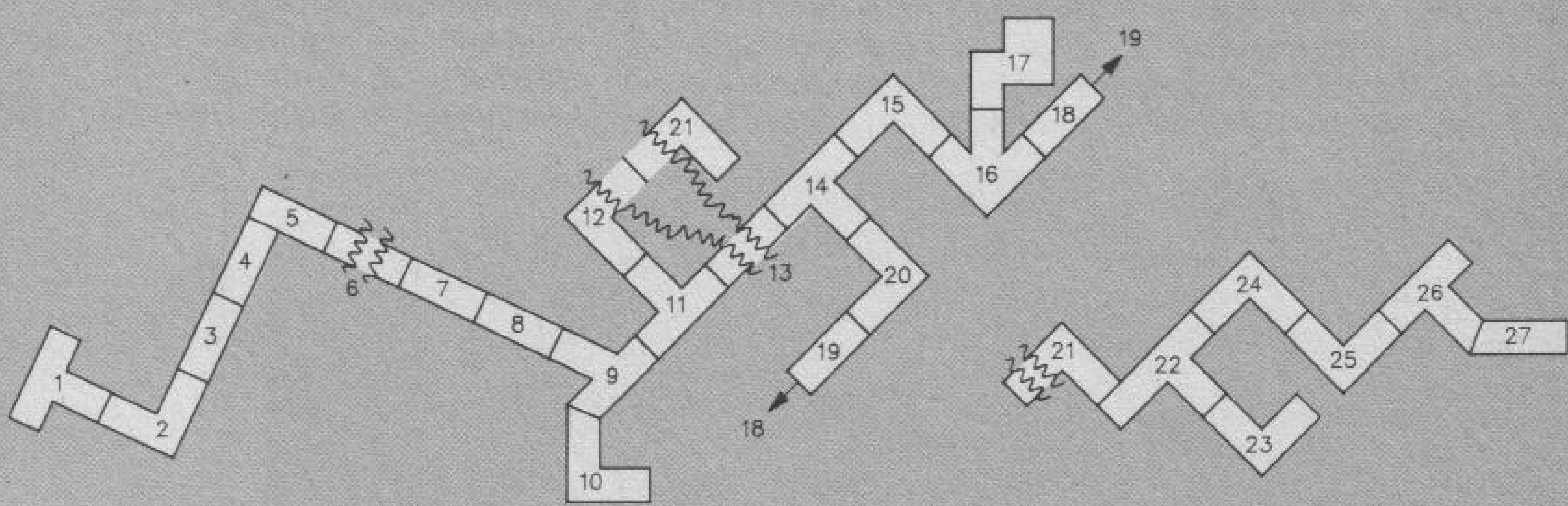


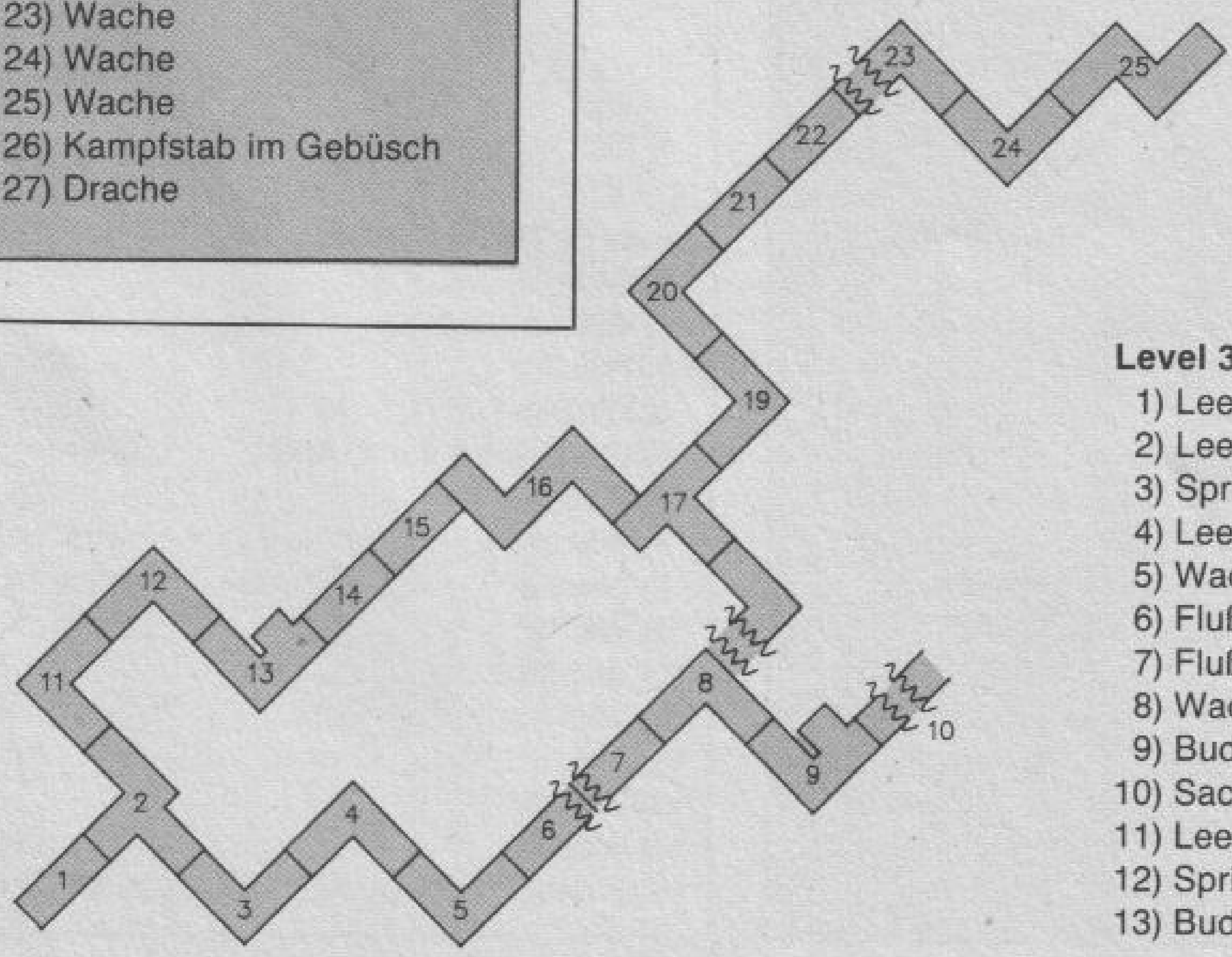
Level 1

1) Hier fangen Sie an!
2) Wache
3) Leerer Raum
4) Schwert
5) Hier kreuzt ein Flußlauf Ihren Weg (von Stein zu Stein springen)
6) Wache
7) Wache
8) Chacko
9) Schlüssel (erst den Beutel holen)
10) Buddha (er sagt , was Ihnen noch fehlt)
11) Beutel
12) Wache
13) Wache
14) Wache
15) Schlafgaskugeln, nun über den Fluß springen
16) An Land springen
17) Buddha (siehe 10)
18) Wache
19) Apfel (Extraleben)
20) Wurfsterne
21) Wache
22) Wache
23) Wache
24) Drache
25) Ausgang zu Level 2

Level 2: THE WILDERNESS

1) Kralle am Fuße des Löwen
2) Wache
3) Wache
4) Berg
5) Wache
6) Erdspalte
7) Wache
8) Apfel (Extraleben)
9) Mauer
10) Wache
11) Leer
12) Fluß mit Steinen
13) Fluß mit Steinen
14) Wache
15) Wache
16) Leer
17) Leer
18) Handschuh
19) Wache
20) Ninja Magie
21) Fluß
22) Wache
23) Wache
24) Wache
25) Wache
26) Kampfstab im Gebüsch
27) Drache





Level 3: THE PALACE GARDEN

1) Leer
2) Leer
3) Springbrunnen (siehe Buddha)
4) Leer
5) Wache
6) Fluß
7) Fluß und harmloser Drache
8) Wache
9) Buddha mit Amulett
10) Sackgasse
11) Leer
12) Springbrunnen (siehe Buddha)
13) Buddha (normal)
14) Leer
15) Blume
16) Leer
17) Wache
18) Sackgasse
19) Wache
20) Leer
21) Leer
22) Wache
23) Fluß ohne Steine (Großer Sprung)
24) Wache
25) Statue

man an die alte Stelle zurückkehren und erneut die Zauberkraft holen. Das gleiche gilt übrigens für die Bomben in Level 1.

Gegenstände

Gleich im ersten Bild befindet sich an der linken Pfote der rechten Löwenstatue die Kralle. Bald darauf ist in der Höhle ein Apfel versteckt. Um ihn aufzunehmen, stellt man sich an den oberen Rand der Höhle und geht soweit hinein, bis man die Füße und noch einen kleinen Teil der Beine sieht. Klappt es nicht sofort, muß man die Position verändern; also nach vorne oder rückwärts gehen.

Extra-Tip

So erreicht man das dritte Level einfacher: Die Wurfsterne, die man im ersten Level findet, nicht benutzen. Man braucht sie erst im zweiten Level, da es hier auf Geschwindigkeit ankommt, sobald man die Zauberkraft berührt hat. Um die Wache zu überwinden, reicht ein Treffer. Dadurch kommt man schneller zu den Steindrachen, was sehr wichtig ist.

Wenn die Wächter nicht hinter einer Wegecke stehen, kann man sofort werfen, wenn man das Bild betreten hat.

Level 3 (Palace Gardens)

An der Abzweigung geht man nach rechts, sammelt dann die Wurfsterne auf und überspringt im übernächsten Bild den Fluß. Am Hals des Buddhas findet man dann ein Amulett. Nun geht man zurück, überspringt wieder den Fluß und wählt an der Abzweigung vom Anfang einfach die andere Richtung. Bald darauf entdeckt man in einem Beet die Rose. Diese nimmt man auf, indem man den Handschuh in die Hand nimmt (im Holding-Feld muß der Handschuh zu sehen sein) und sie pflückt. Jetzt geht man an allen möglichen Abzweigungen geradeaus und kommt an einen kleinen Bach. Überspringt man ihn, kann man im Bild danach eine goldene Buddha-Statue sehen. Um in das nächste Level zu kommen, muß man alle Waffen wegstecken. Jetzt nimmt man das Amulett in die Hand und läuft gegen den Buddha, bis der Ninja sich niederkniet. Dann fängt er an zu blinken und man gelangt in Level 4.

Gegenstände

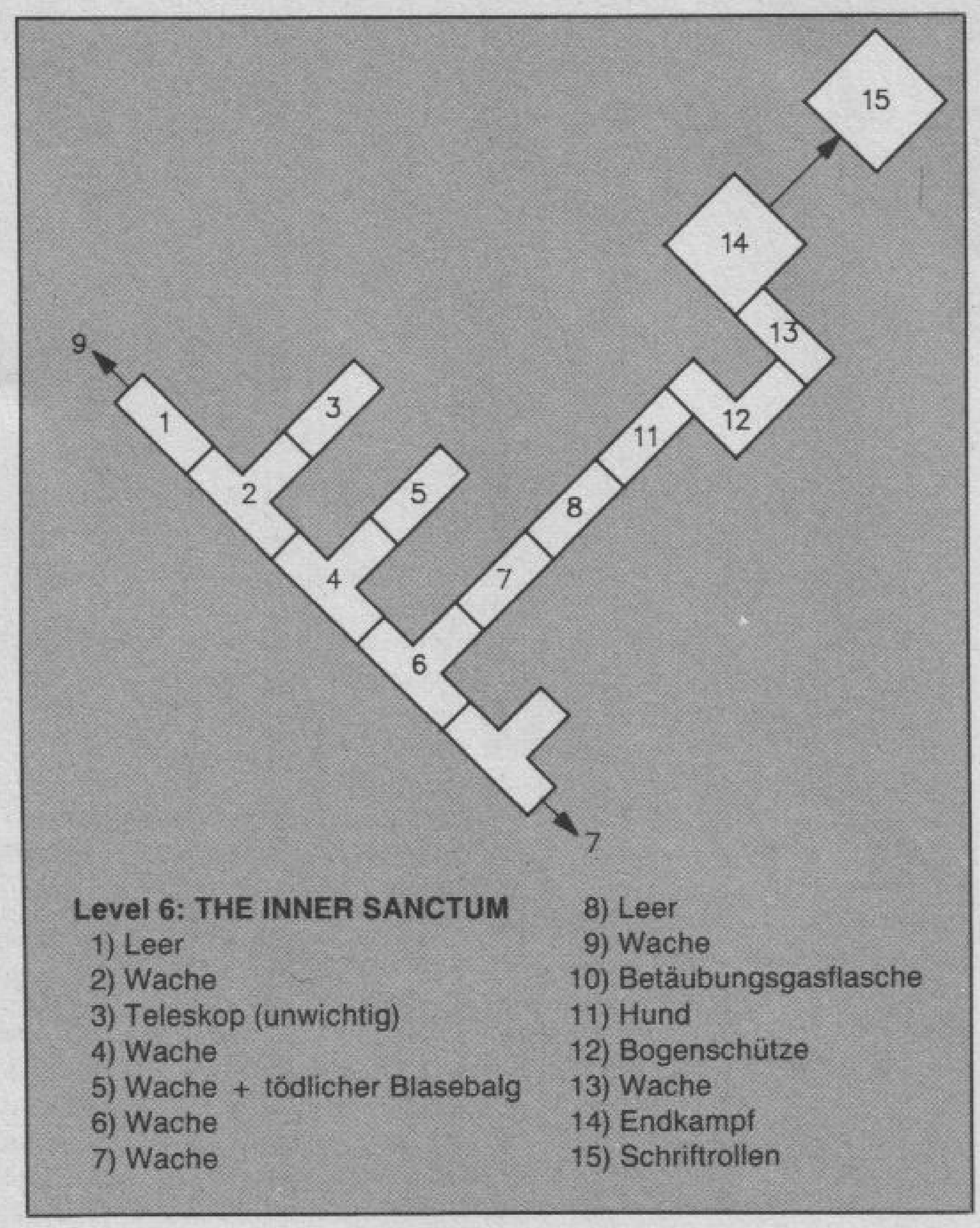
Falls man keine Wurfsterne mehr hat – ziemlich am Anfang liegen welche auf dem Boden.

Nach dem Fluß hängt ein Amulett am Hals des Buddhas.

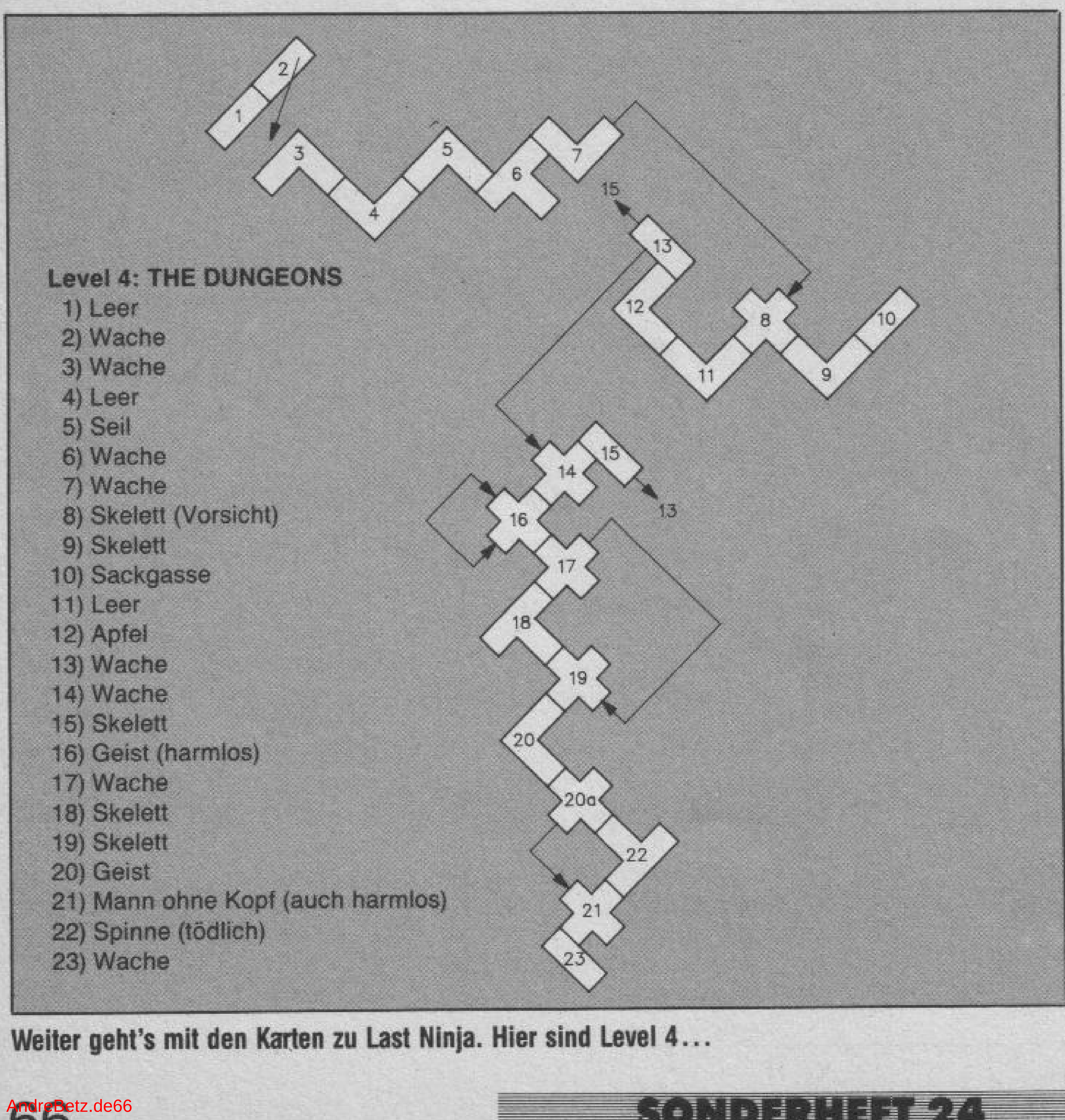
Geht man zurück über den Fluß, findet man bald eine Rose. Um sie zu bekommen, muß man den Handschuh in der Hand halten.

Level 4 (The Dungeons)

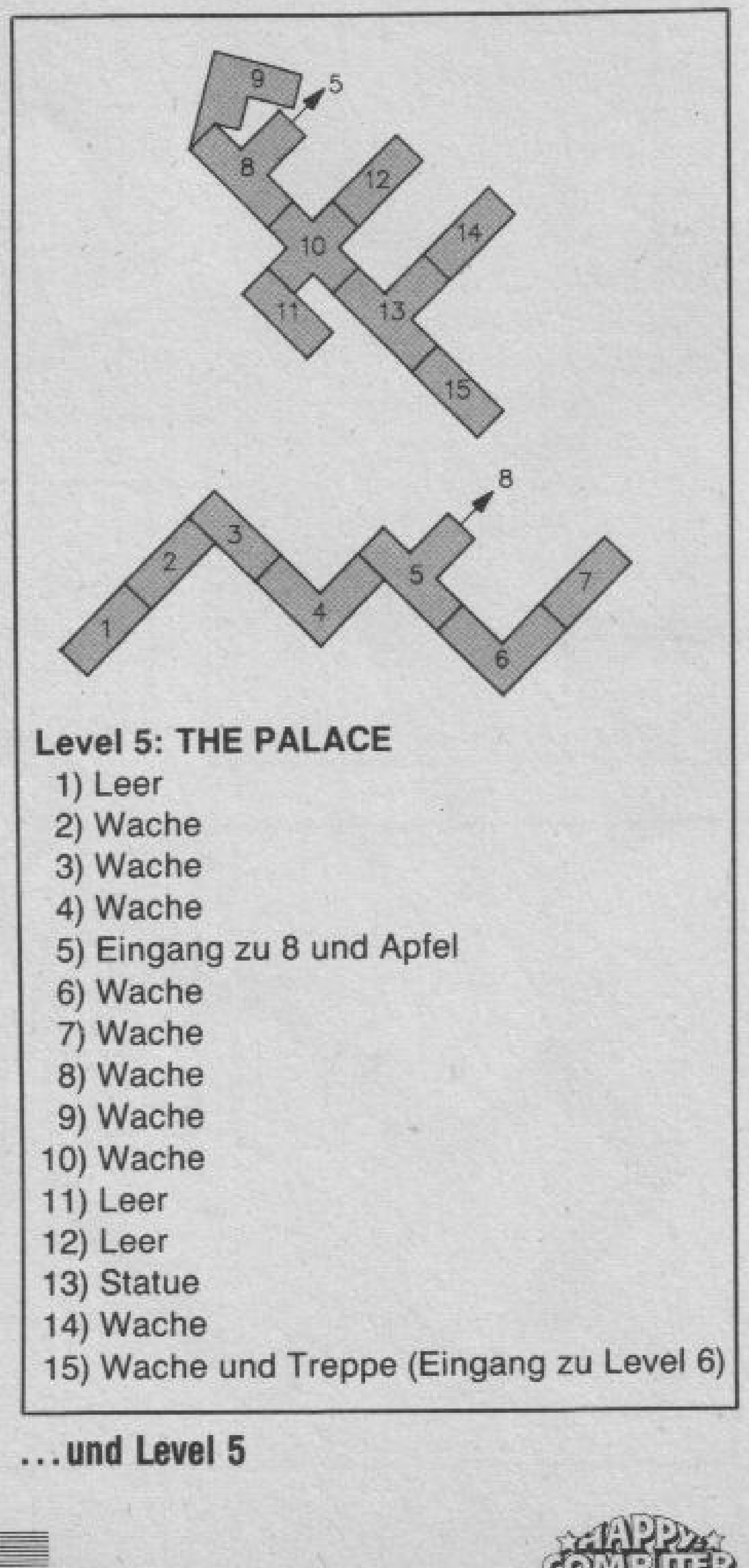
Ist man in die Verliese gefallen, kann man sich bald das Seil holen, das an der Wand hängt. Jetzt folgen die Richtungen, die man gehen muß, um das Ziel zu erreichen. Es beginnt im ersten Bild, nachdem man das Seil geholt hat. Um die Richtung richtig zu inter-



Der sechste und letzte Level von Last Ninja



Weiter geht's mit den Karten zu Last Ninja. Hier sind Level 4...



...und Level 5

pretieren, muß man sie vom Ninja aus betrachten.
a. An der Abzweigung nach rechts;
b. An der Kreuzung nach rechts;
c. Im übernächsten Bild sollte man den Apfel holen;
d. An der nächsten Abzweigung nach links;
e. An der Kreuzung nach rechts;
f. An der Kreuzung links;
g. An der Kreuzung geradeaus;
h. Rechts;
i. Geradeaus;
j. Rechts;
k. Rechts.

Jetzt muß man nur noch die Wache beseitigen, dann alle Waffen wegstecken und das Seil in die Hand nehmen. In der Wand sind Paare von gelben Armringen in einer Reihe befestigt. Genau an dieser Stelle läuft man mit dem Seil in der Hand gegen die Wand, bis der Ninja hochklettert. Jetzt hat man Level 5 erreicht.

Gegenstände

Hier findet man im dritten Bild das Seil an der Wand.

Level 5 (The Palace)

Im Bild mit der roten Tür nimmt man den Schlüssel in die Hand und schreitet hindurch. Jetzt geht man, vom Ninja aus gesehen, nach links und danach immer geradeaus, bis man in dem Bild mit der riesigen Samurai-Statue steht. Hier geht man nahe an der Wand entlang, an der sich die Statue befindet. Man muß so nahe wie möglich an der Statue vorbeilaufen.

Danach geht man nicht geradeaus, sondern biegt ab und gelangt in einen Raum, in dem ein großer grauer Topf an der hinteren Wand steht. Man muß sich davor stellen und nach ihm greifen. Wenn man richtig steht, färbt sich der Ninja grün. Man verläßt den Raum und geht diesmal an der Abzweigung vom Ninja aus gesehen nach links. Jetzt muß man nur noch den Wächter ausschalten und dann die Treppe benutzen. Dann ist der sechste und letzte Level erreicht.

Gegenstände

Hier findet man nichts, außer der Zauberkraft (mehr dazu unter Level 2).

Extra-Tip

Im fünften Level ist der Kampfstab als Waffe am besten geeignet.

Level 6 (The inner Sanctum) – Ziel

Immer geradeaus gehen, bis man im fünften Bild angekommen ist (hier stehen zwei Vasen nebeneinander an der Wand). Dann muß man die Abzweigung nehmen und gelangt in einen Raum, in dem viele Flaschen stehen. Die blaue Flasche auf dem Tisch muß man unbedingt mitnehmen (sie blinkt auch beim Betreten des Bildes), denn sie enthält ein Schlafmittel. Jetzt geht man wieder aus dem Bild und den gleichen Weg zurück, den man gekommen ist. Im nächsten Bild biegt man dann ab und kommt in einen Raum, in dem eine Wache steht, die man am besten kampfunfähig macht.

Danach folgt ein Raum, in dem sehr viele Vasen stehen. Jetzt steckt man alle Waffen weg und nimmt die Rose in die Hand. Damit geht man zu der großen blau-weiß gefleckten Vase in der Ecke und berührt sie. Als Folge geht die rote Wand zur Seite, und man gelangt in den nächsten Raum. Dort liegt ein Hund auf dem Boden, der erst dann wach wird, wenn man in einer bestimmten Entfernung zu ihm steht. Man nimmt das Schlafmittel, geht dann ein Stück nach oben zur Wand hin und läuft dem Hund entgegen. Sobald der Hund aufsteht, wirft man die Flasche mit dem Schlafmittel auf ihn. Verfehlt die Flasche das Ziel, muß man sofort aus dem Bild flüchten und kann es dann erneut versuchen.

Im nächsten Raum wartet wieder ein Wächter. Auch hier ist der Kampfstab die beste Waffe. Hat man ihn erledigt, begegnet man im folgenden Raum dem Wächter der Schriftrolle. Er trägt eine Rüstung und raubt bei einem Treffer eine Menge Energie. Wenn man sich allerdings genauer umsieht, entdeckt man am Boden einen kleinen roten Fleck. Berührt man ihn, kann man den Bogenschützen passieren.

Nach erfolgreichem Kampf (der Ninja blinkt) gelangt man in den letzten Raum. In diesem Raum steht ein Altar, auf dem die Schriftrolle liegt. Man benötigt sie, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Vor dem Altar befindet sich ein großes Quadrat, in diesem ist noch ein weiteres kleines. Den Bereich zwischen den Quadraten darf man auf keinen Fall betreten, sonst verliert man ein Leben. Man springt auf das kleine Quadrat und geht einfach bis zum Altar. Dort muß man nur noch die Schriftrolle aufnehmen und die Mission ist beendet. Der schwarze Ninja geht in das kleine Quadrat zurück und beginnt zu meditieren. Er wird nun in einen weißen Ninja zurückverwandelt.

Gegenstände

Im fünften Bild geht man vom Ninja aus gesehen nach links. Von den zwei Flaschen auf dem Tisch kann man die linke nehmen. Es ist der Schlaftrunk. Im allerletzten Raum muß man die Schriftrolle aufnehmen, um das Spiel zu beenden.

Extra-Tip

Nachdem man die Wache mit dem Stab erledigt hat, nimmt man nun für den Krieger das Schwert und geht in das Bild, in dem sich der Krieger befindet. Man bleibt dort stehen, wo man sich befindet, wenn der Krieger auftaucht. Ist er nahe genug herangekommen, sticht man drei- bis viermal zu (Feuerknopf drücken und Joystick nach oben – dieser Stich kann am schnellsten hintereinander ausgeführt werden) und verläßt dann das Bild wieder. Danach betritt man es erneut, sticht wieder drei- bis viermal zu und verläßt das Bild wieder. Das macht man so oft, bis der Krieger tot ist.

Jetzt ist "The Last Ninja" geschafft. Der Nachfolger "The Last Ninja II" ist bereits erschienen, so daß man gleich weitermachen kann. Wer schickt uns die schönsten Karten zu diesem Programm? Viel Spaß! *al*

The Living Daylights

James Bond würde sich freuen: POKEs für unendliches Leben in "The Living Daylights" (C 64).

POKE 4390,234.
POKE 4391,234
POKE 4392,234

Neustart: SYS 4352

Vorsicht: Bei einigen Computern geht nach dieser Operation das Titelbild kaputt. Ihr startet das Spiel dann einfach mit <F7>. *al*

M

Mega Apocalypse

Michael Schütt aus Duisburg hat zwei POKEs für "Mega Apocalypse" auf dem C 64. Die POKEs gebt Ihr nach einem RESET ein und startet das Spiel dann mit SYS 22562.

Unendlich viele Leben:
POKE 32417,173
POKE 32509,173

Wem das Raumschiff zu langsam ist, der kann es beschleunigen:
POKE 26070,12
POKE 32898,234 bis einschließlich 32903,234 *al*

Mikie

In der Abteilung "Feine Sachen, die die Anleitung verschwieg" lüften wir heute ein Geheimnis um "Mikie". In jedem der fünf Bilder dieses Programms ist ein Bonus von 1000 Punkten versteckt. Um zum Beispiel im ersten Bild die Punkte zu kassieren, muß man so an den Tisch des Lehrers gehen, daß man etwa in der Mitte des Tisches steht. Nun dreimal den Feuerknopf drücken und neun Buchstaben erscheinen auf dem Pult. Mit denen kann man zwar nichts anfangen, aber fürs Herbeizaubern bekommt man 1000 Punkte geschenkt. In allen vier anderen Bildern gibt es auch je eine Stelle, an der man durch dreimaligen Druck auf den Feuerknopf Extrapunkte erhält. Viel Spaß beim Herausfinden. *wg*

Mutants

Andreas Bantz aus Niederkassel hat Tips zu "Mutants". Die Tabelle zeigt, in welchem Teil welche Waffe empfehlenswert ist. Sind zwei Waffen angegeben, ist die erste mehr zu empfehlen, aber die zweite ist auch möglich.

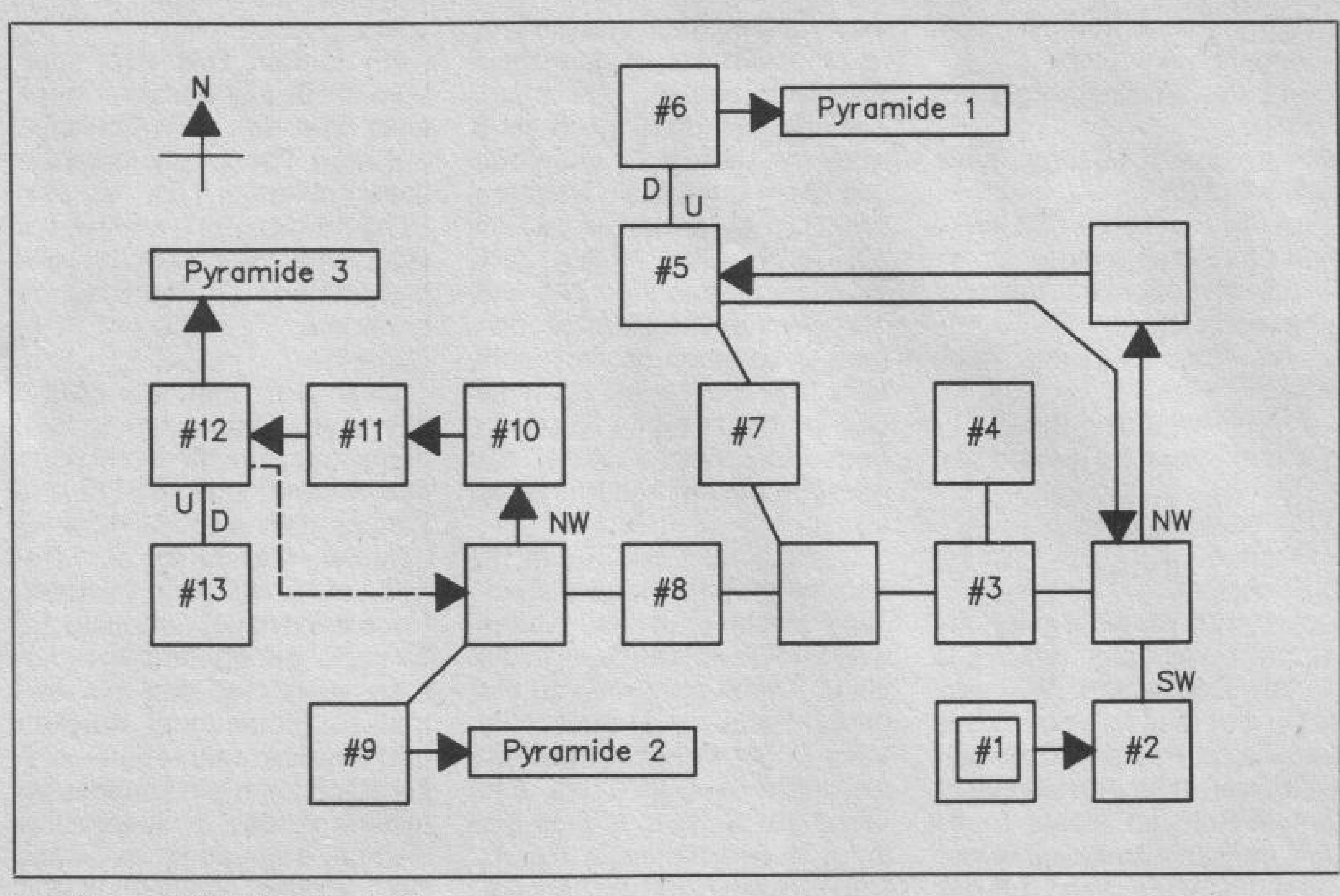
Teil	Waffe
1	Raketen/Laser
2	Raketen/Laser
3	Sperren
4	Raketen
5	Laser/Raketen
6	Sperren
7	Raketen
8	Raketen
9	Raketen
10	Laser
11	Laser/Raketen
12	Raketen/Sperren
13	Raketen
14	Raketen
15	Raketen

Hat man alle 15 Teile eingesammelt, muß man noch durch das Labyrinth und am Endpunkt den Feuerknopf drücken. *wg*

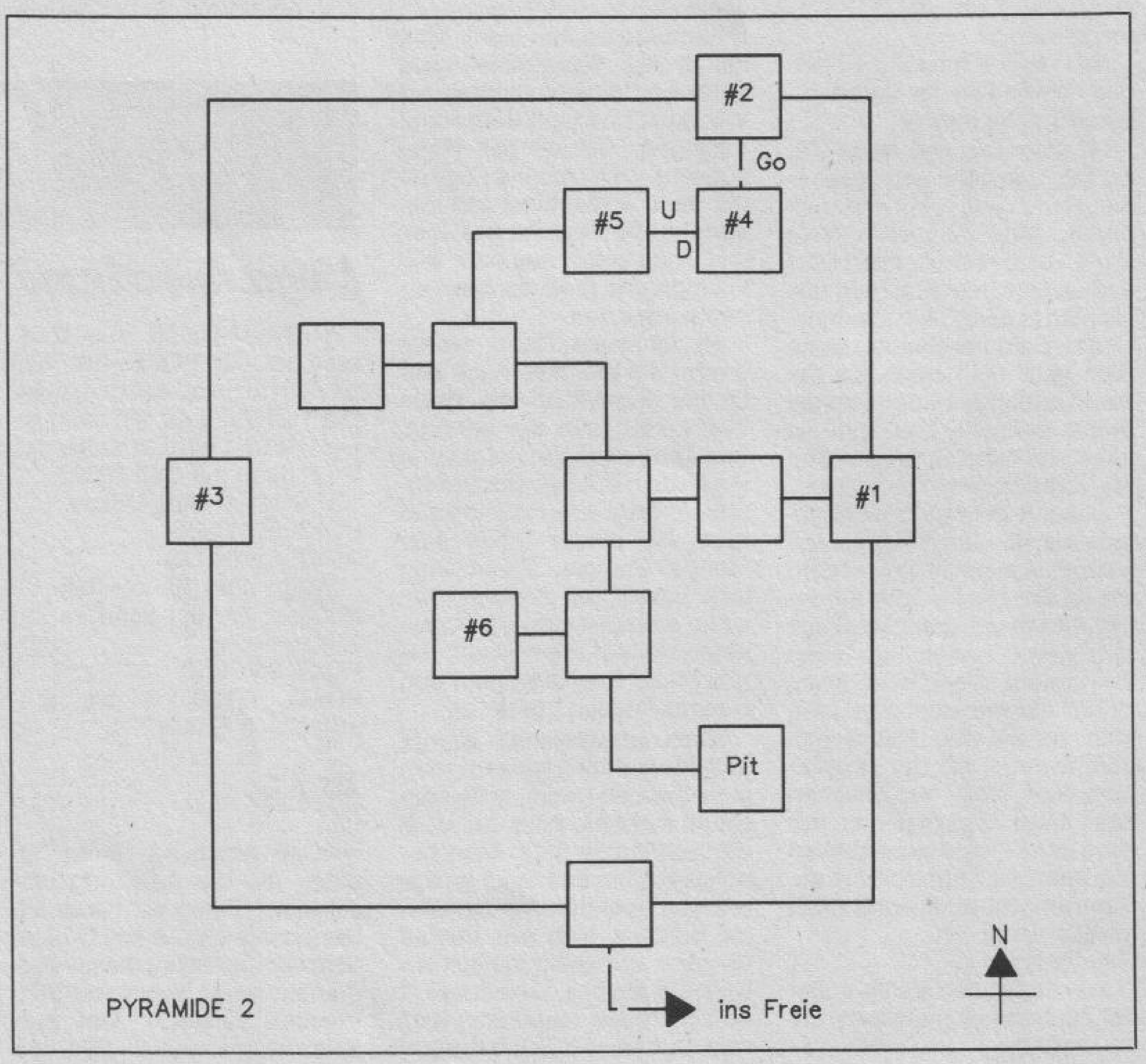
Mask of the Sun

Es gibt nur wenig Spiele, die schon betagt sind, aber zu denen immer noch so viele Fragen an Hallo Freaks geschickt werden. "The Mask of the Sun" ist so ein Dauerbrenner. Dieser Beitrag von Christian Marz aus Wörth ist also für alle gedacht, die Fragen zu diesem Grafik-Adventure gestellt haben. Christians Tips beziehen sich auf die Nummern in seinen Karten.

Die Karte ist in Hauptkarte (für die Fahrten mit dem Jeep) und in die drei Karten für die drei Pyramiden unterteilt. Um das Spiel zu lösen, folgt man am besten der Numerierung der Hauptkarte. Manche Kommandos muß man sehr schnell eingeben, sonst ist man tot (Schlange), deswegen sollte man häufig den Spielstand speichern.



Hauptkarte zu "Mask of the Sun"



So sieht es in Pyramide 2 aus

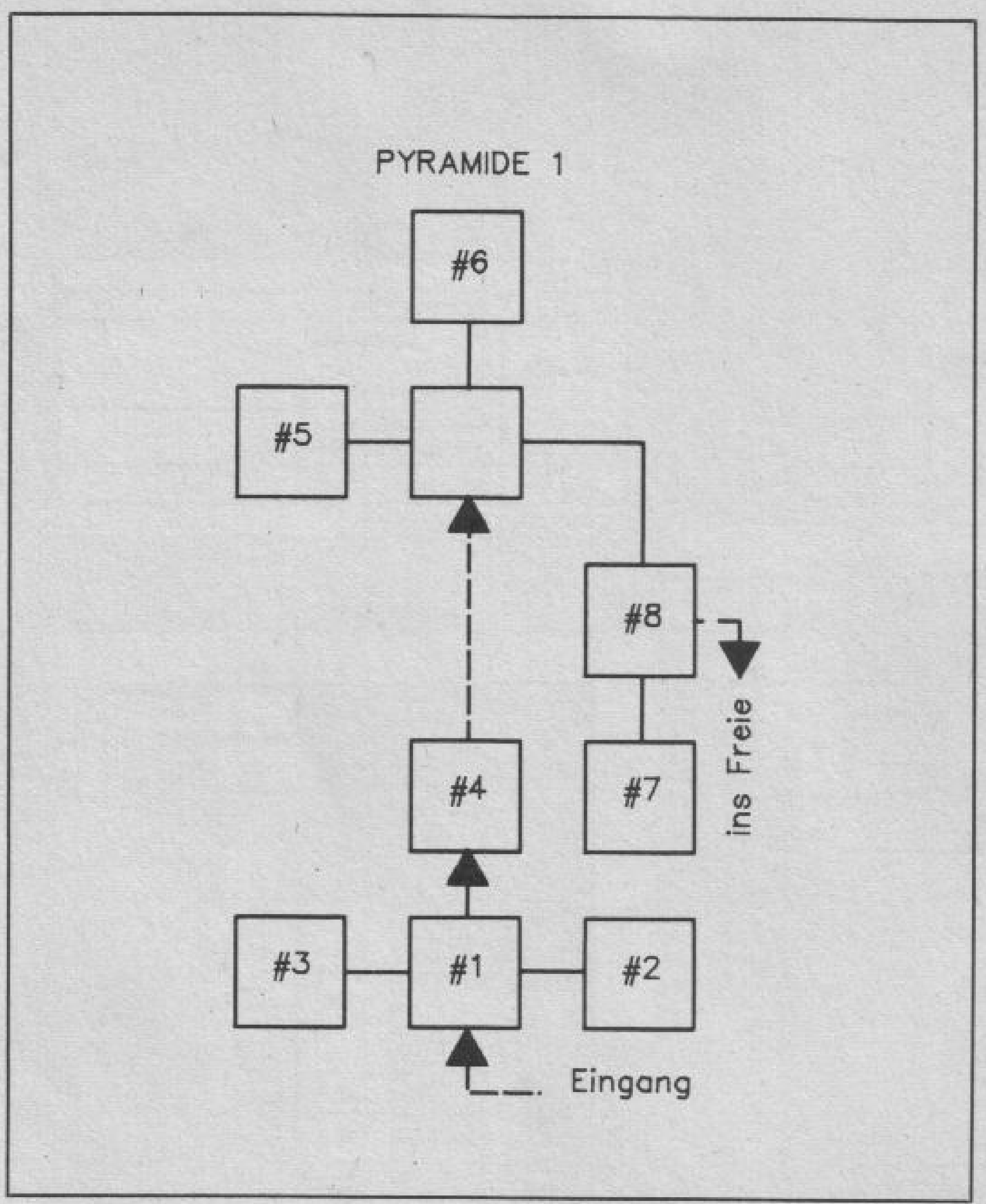
Hauptkarte

1. Du beginnst das Abenteuer nach der Landung mit dem Flugzeug. Steige aus und nähere dich dem Professor.
2. Der Professor gibt dir eine Karte, die du anschauen kannst. Nimm sie mit und besteige den Jeep. Raoul wird dich begleiten.
3. Wenn du in diese Hütte gehst, dann nimm aus dem Jeep das Essen mit.
4. Gib der Frau das Essen. Du erhältst dafür eine Flöte, die du dringend brauchst.
5. Du stehst am Fuß der ersten Pyramide; nimm alles aus dem Jeep mit. Steige hoch auf die Spitze. Wenn du die Pyramide erforscht hast, kommst du hier heraus.
6. Bevor du die Pyramide betrittst, zünde ein Streichholz an und damit die Laterne. Weiter geht's bei "Pyramide 1".
7. Hier streikt der Jeep. Nachdem du das Idol untersucht und das Zauberwort entdeckt hast, legst du außer den Pillen alles hin, hebst den Kopf, setzt ihn auf das Idol und hebst wieder auf, was du hingelegt hast. Den Jaguar triffst du später wieder.
8. Gibt man diesem Typ das Messer oder die Pistole, erhält man einen wertlosen Heiltrunk.
9. Nach dem Verlassen des Jeeps kann man die Pyramide betreten - sofern die Laterne brennt. Weiter geht's bei "Pyramide 2".
10. Hier trifft man Banditen, aber dank Raoul passiert nichts. Nur Roboff trifft man später wieder.
11. Du bist in der Nähe der dritten Pyramide. Weiter geht's nach Westen.
12. Dieses Loch ist der Eingang der Pyramide. Klettert man runter, geht's bei "Pyramide 3" weiter,
13. Auf der Spitze der Pyramide ist ein Altar, sonst gibt es hier nichts.

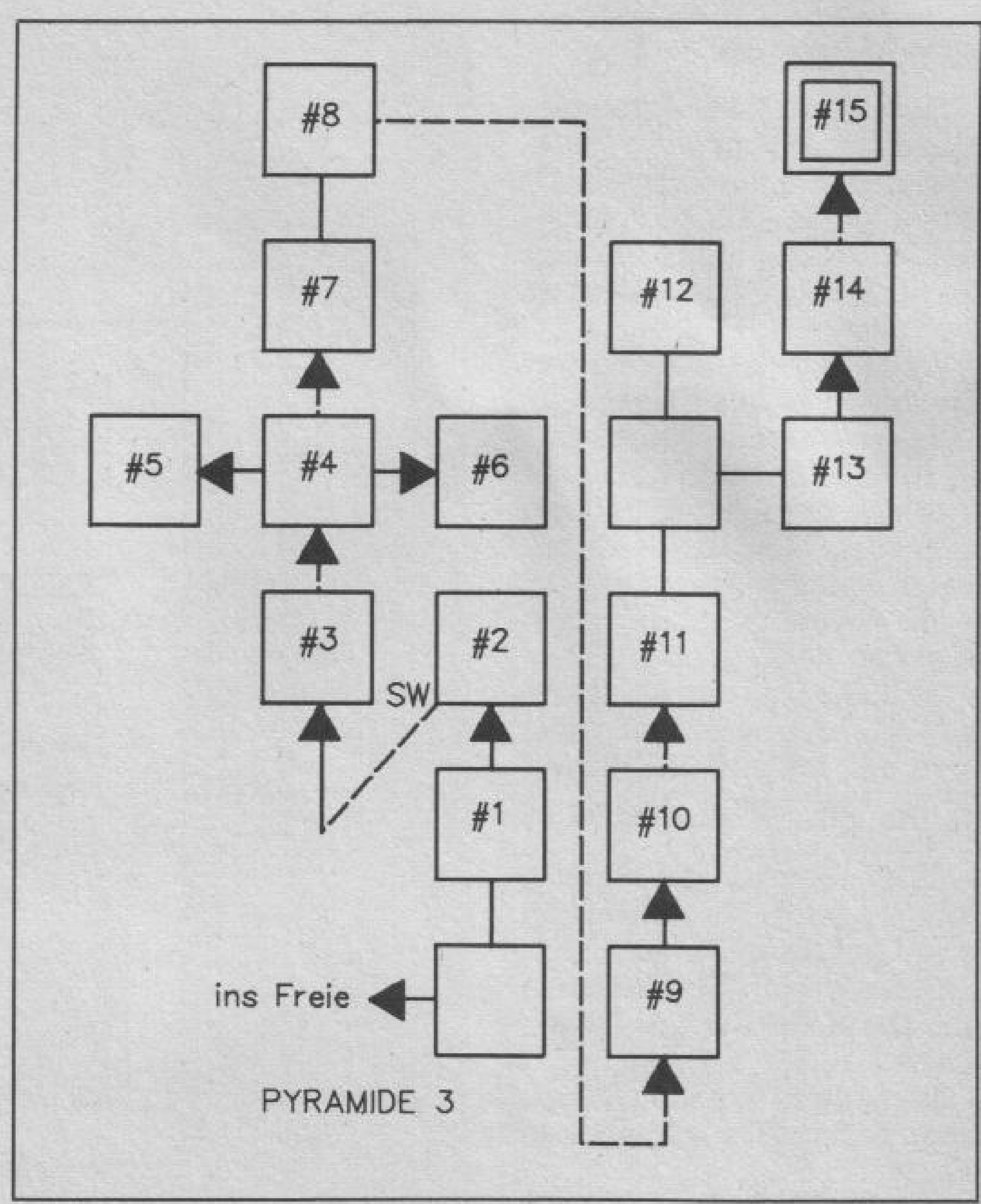
Pyramide 1

Um das Abenteuer zu lösen, ist es nicht notwendig diese Pyramide zu erforschen. Aber dann verpaßt man einen Teil des Spiels. Hier findet man drei wertvolle Schalen, die bei genauer Betrachtung drei Karten preisgeben. Manchmal helfen diese Karten, manchmal nicht.

1. Zuerst wird man von einer Schlange angegriffen. Mit brennender Laterne kann man sie erschießen. Danach befindet man sich in einem Raum mit scheinbar zwei Ausgängen. Untersucht man die Wand, findet man einen Riß,



Um das Adventure zu lösen, muß man Pyramide 1 nicht betreten, aber dann verpaßt man einen Teil des Spiels



In und um Pyramide 3 sind die schwierigsten Rätsel des Adventures verborgen

der sich als Tür entpuppt, wenn man gegen die Wand drückt (Search crack/push wall).

2. Hier gibt es nichts zu tun.

3. Hier fällt man in eine Grube, aber Raoul hilft und man kann am Seil wieder hochklettern.

4. In diesen Raum gelangt man durch die Geheimtür von Raum 1. Nimmt man die Schale aus Jade, bricht der Boden ein und man fällt in die nächste Etage.

5. Diese Szene erinnert zwar an "Jäger des verlorenen Schatzes", aber hier gibt's nichts zu tun.

6. Untersucht man die Särge, erscheint ein Geist und man findet eine Schale aus Gold. Stellt man dem Geist eine Frage (Ask ghost), erhält man einen Hinweis. Ist der Geist weg, kann man die Schale nehmen.

7. Nimmt man die silberne Schale, greifen die Skelette an. Aber mit dem Amulett kann man sie zu Knochenmehl zerfallen lassen (Attack with amulet). Danach ist die Schale unbewacht.

8. Um hier herauszukommen, nimmt man die Urne und stellt sie einfach auf den rechten Ständer.

Pyramide 2

Auch diese Pyramide darf man auslassen, aber dann verpaßt man einen hübschen Hinweis auf Raum 8 in der dritten Pyramide.

1. Untersucht man die Tür, findet man den Schlüssel für Raum 2.

2. Verschiebt man den Block, findet man einen weiteren nutzlosen Schlüssel. Die Tür läßt sich nur mit dem goldenen Schlüssel öffnen.

3. Nach dem Beseitigen der Spinnweben findet man den unnützen dritten Schlüssel auf dem Boden.

4. Hier geht's runter ins Labyrinth.

5. Das Labyrinth beginnt; die Pit sollte man meiden.

6. Schaut man ins Wasser des Beckens, erhält man einen wichtigen Hinweis auf die Sonnenmaske. Zurück geht's wie gehabt.

Pyramide 3

In diesem Teil ist die Sonnenmaske zwischen den schwierigsten Rätseln des Adventures verborgen.

1. Ob dieser Hinweis etwas bedeutet, das weiß nur die verschwundene Leiche.

2. In diesem Giftgas stirbt Raoul; du nicht, wenn du nach SW gehst. Wenn du vorher eine Pille nimmst, kannst du auch hier den Spielstand speichern (empfehlenswert).

3. Das ist wohl der gemeinste Ort im ganzen Spiel. Um den Lavabrocken genau zu treffen, sollte man sich den Rhythmus des Auf- und Absinkens genau einprägen und dann, das Auftauchen quasi erahnend, hinüberspringen.

4. Hier gibt's nur eine kleine Warnung "von oben". Wer das Wort sagt, das auf dem Idol stand, darf eintreten.

5. Dunkelheit und eisige Kälte, hier kann man nichts finden.

6. Ein Labyrinth, das sich hinter dir verändert; mit Anfang, aber ohne Ende (und ohne Sinn).

7. Du bist zum Altarraum vorgedrungen. Das Mosaik ist reine Ablenkung.

8. Betrachte dein Amulett und dann den Altar – klar, das Amulett gehört in die Öffnung. Der Altar geht auf, du hast die Maske gefunden. Wer in der zweiten Pyramide war, der weiß, daß das noch nicht die richtige Maske ist. Durchsucht man den Altar, findet man die echte Maske. Steht man wieder im Raum (Back) und setzt sich die Maske auf, findet man den Ausgang.

9. Egal, wohin du gehst (außer geradeaus), du landest wieder hier.

10. Du stehst vor dem Abbild der Sonne. Es stellt dir ein Rätsel. Löst du es nicht, folgt nach einer Weile ein zweites und ein drittes. Die Lösungen sind (rückwärts, damit keiner, der noch raten will, sie aus Versehen liest): evarg, erif, nam.

11. Das ist der Anfang eines Irrgartens, der nur schwer aufzuzeichnen und mit vielen Fallen gespickt ist. Vor Raum 12 beziehungsweise Raum 13 kommt man mit: right, left, left, left.

12. Das ist nur eine Irreführung; es gibt hier keinen Weg nach draußen.

13. Statt dessen geht es hier weiter. Keine Sorge, es passiert nichts.

14. Jetzt wird es richtig gemein. Dieses Labyrinth ist sogar noch schlimmer als der Lavabrocken, denn man kann ewig darin herumgehen, ohne den Ausgang zu finden. Um hier durchzukommen, muß man an jeder Gabelung die Maske aufsetzen und folgende Route wählen: L, R, Forward, L, R, R, Forward, L, L, Forward, R, Forward (also zwölfmal wear mask und Richtung).

15. "Am Ende war alles umsonst" trifft hier wieder voll zu, denn Roboff, der Bandit erscheint und man muß ihm die Maske geben, um zu überleben. Daraufhin erscheint der Jaguar und zerfleischt Roboff. Um sich zu retten, muß man auf der Flöte spielen. Danach hat man es geschafft, zwar ohne Maske, aber um ein gelöstes Adventure reicher. Eine schöne Schlußgrafik ist der Lohn für den erfolgreichen Spieler.

wg

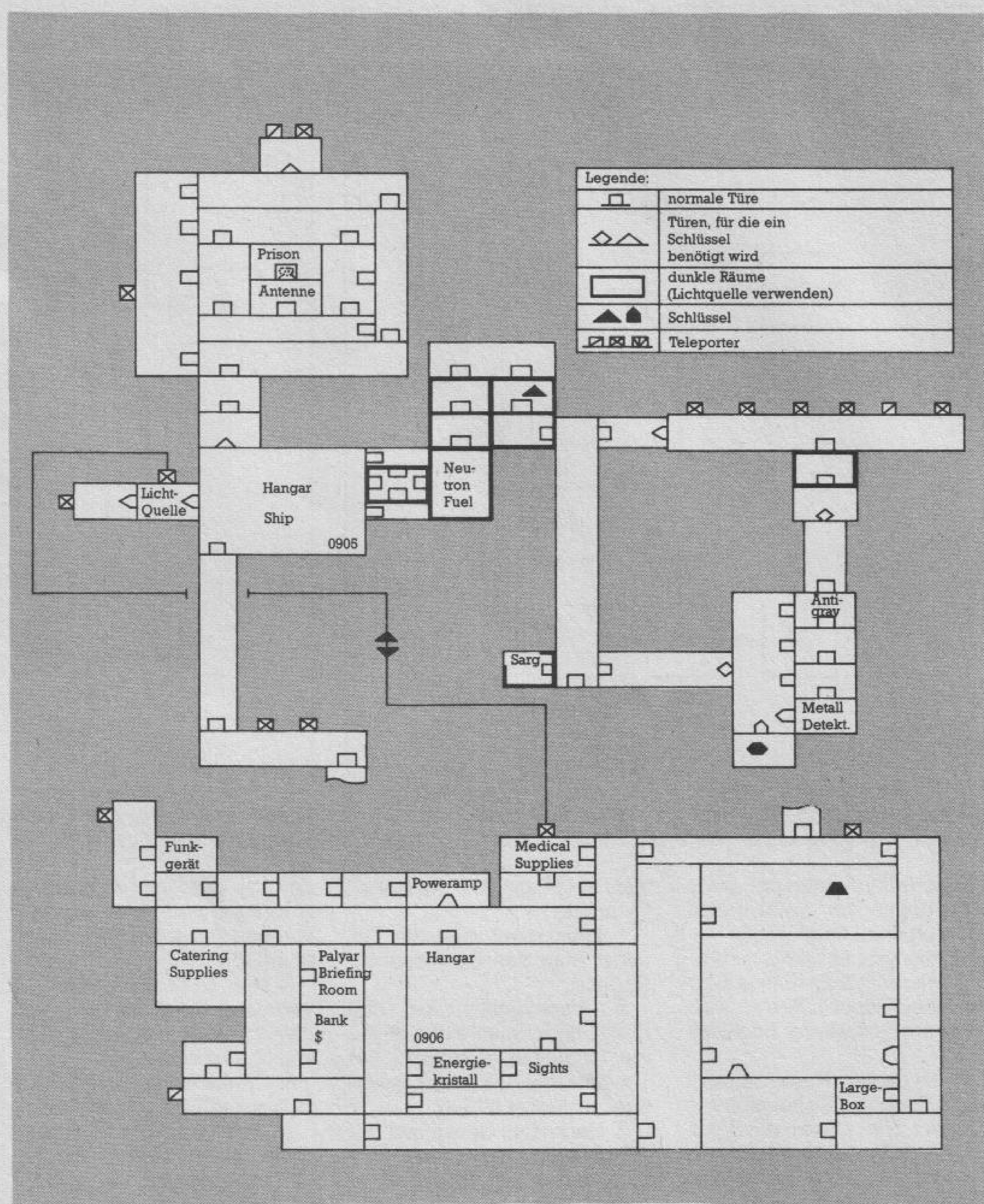
Mercenary

Zum Raum-Taktik-Strategie-Abenteuer "Mercenary" kamen jede Menge Zuschriften. Damit Ihr die Tips auch nachvollziehen könnt, gibt es dazu die Karte von Michael Ahn aus Weilheim.

Weiter geht es mit Tips von Christof Ruch aus Pinneberg:
- Wenn man beim Elevator Loc 03-15 nach unten will, braucht man den pass, der direkt darunterliegt. Man muß also zuerst durch den Teleporter.
- Im Mechanoid power room liegt das 12939 supply.
- Die 999999 credits für das Interstellar ship spart man, wenn man das andere aus Hangar 03-15 mit einem Novadrive ausrüstet.
- Wie man an die Credits kommt, zeigt die Aufstellung unten auf dieser Seite:

Die nächsten Tips kommen von Oliver Grieser aus Hagen Boele:
- Das neutron fuel kann nur mit dem anti gravity aufgehoben werden.
- Der Photon Emitter und die Sights helfen bei dunklen Räumen.
- Am Anfang nicht das Raumschiff kaufen, denn es kann auch gestohlen werden. Man wird zwar verfolgt, kann aber mit Speed 6 oder 7 entkommen.
- Um zur Colony Craft zu gelangen, braucht man das Poweramp und das am Anfang gestohlene Raumschiff.
- An diesen Locations findet man Elevators:
09-06
09-05
81-35
11-13
03-00
03-15 (pass holders only)

Den Abschluß bilden die Tips von Sandio Schrafl aus Vallendar:
- Die Sights sollte man direkt zu Beginn des Spiels beschaffen, da man ohne sie bei Angriffen nicht genau zielen kann.
- Mit Hilfe der Antenna empfängt man im Communication room eine wichtige Nachricht.
- Durch den Metal Detector findet man die von Mechanoiden besetzten Bauwerke. Ist die Anzeigentafel blau, befindet man sich im Mechanoidengebiet, ist sie grün, ist man in Palyargebiet.
- Vorsicht vor der Anti-Time-Bomb. Führt man diese mit sich, funktionieren die Waffen des Schiffes nicht (die Bombe baut wieder auf, was zuvor gelöscht war).



Die umfangreiche Mercenary-Karte Teil 1

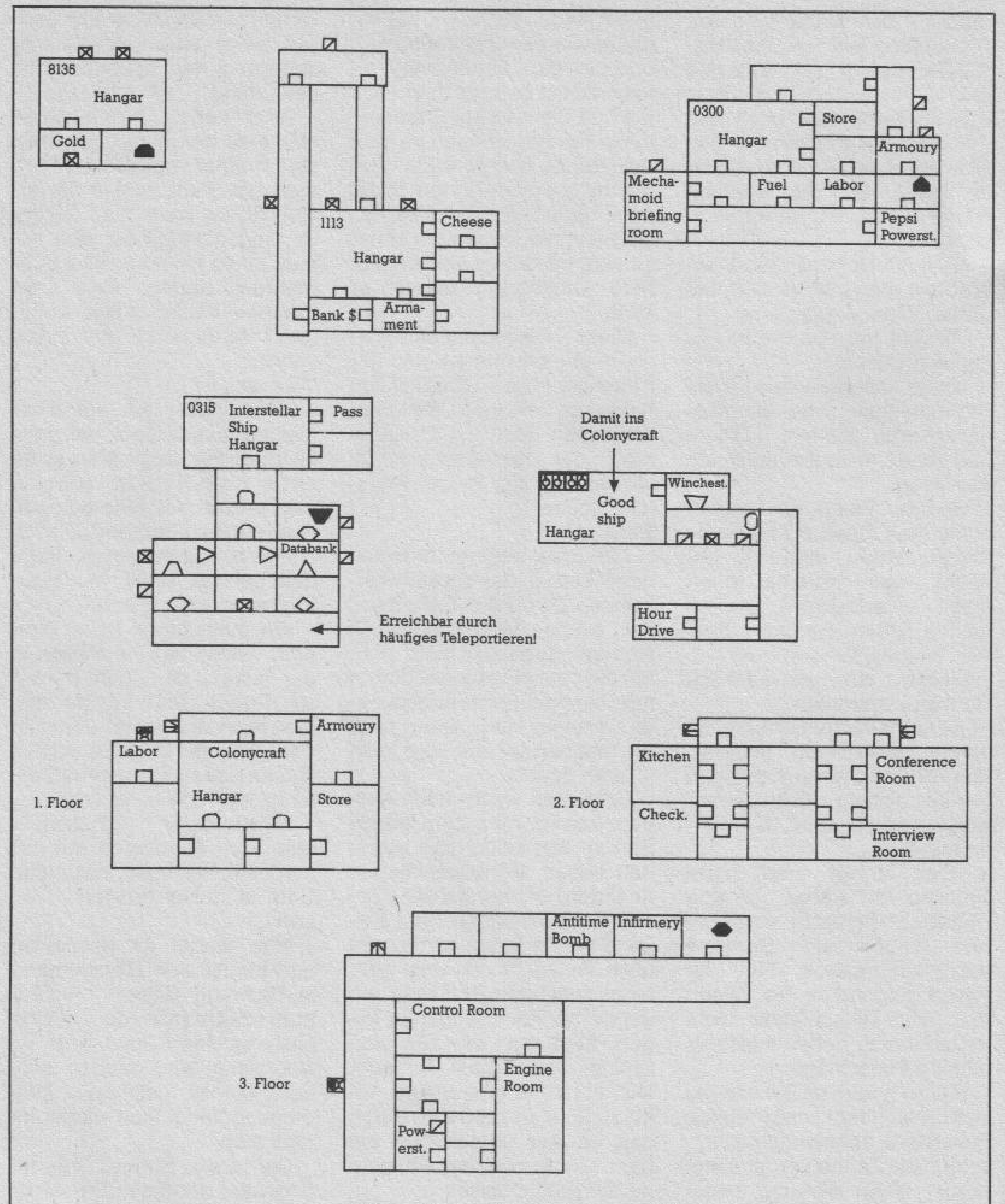
Raum	Verkauf von	Credits
Mechanoid fuel stores	neutron fuel	250000
Mechanoid laboratory	winchester	250000
Mechanoid stores	large box	80000
Mechanoid armoury	armament	120000
Mechanoid power room	energy crystal	100000
laboratory	winchester	100000
stores	large box	35000
armoury	armament	65000
conference room	essential supply	50000
interview room	Mechanoid	250000
kitchen	catering provisions	60000
exchequer	gold	100000
infirmary	medical supplies	40000
control room	databank	100000
engine room	neutron fuel	200000
power room	energy crystal	100000

- Die Palyarstation (Loc 08-08, 64997 m) sollte man erst nach der Mechanoidenstation beliefern, da die Mechanoiden für die Waren mehr bezahlen. Ist die Lieferung beendet, sollte man zum Mechanoid-Briefingroom gehen und den darin stehenden Mechanoiden entführen. Nun zur Palyarstation fliegen und den Mechanoid im Interviewroom abliefern. Für ihn gibt es eine große Belohnung.
wg

Midi Maze

Wieder kommen ein paar Tips von dem Spiel-Profi Stephan Englhart aus Ingolstadt. Diesmal beziehen sie sich auf das (etwas andere) Ballerspiel "Midi Maze".
- Die Such-Taktik:

Beim intensiven Spielen stellt man fest, daß sich die meisten Spieler im Uhrzeigersinn (soweit möglich) durch ein Labyrinth bewegen (vielleicht liegt es daran, das Rechtshänder gerne nach rechts abbiegen). Günstig ist es also, sich in



...und hier ist die zweite der Mercenary-Karten

entgegengesetzter Richtung zu bewegen.

Natürlich ist es auch möglich, völlig ohne System durch die Gegend zu fahren. Wenn man das tut, ist es wichtig, sehr schnell zu sein und öfter schwierige Passagen zu durchfahren, um etwaige Verfolger abzuschütteln.

– Das Umschauen:

Wenn man in einem der kleineren Labyrinthe schon längere Zeit niemand vor sich gesehen hat, empfiehlt es sich, einen Blick nach hinten zu werfen – sonst kann es einen übel erwischen. Am besten fährt man in einen Seitengang und zieht den Joystick nach rechts unten, wenn man rechts abbiegt (bei links umgekehrt). In einem langen Gang geht das Umdrehen wesentlich langsamer, da man nicht soviel Platz zum Manövrieren hat. Vorsicht ist geboten, denn man ist wesentlich länger ungeschützt.

– Die Kampf-Taktik:

Am besten ist es, bei einer direkten Auseinandersetzung rückwärts zu fahren. Der Vorteil: Man kann Schüssen leichter ausweichen, weil man sich von ihnen entfernt. Der Vorwärtsfahrende hingegen bewegt sich auf die Schüsse zu. Diesen Effekt kann man auf langen Geraden gut ausnützen; noch besser ist es an Ecken. Wenn man an einer Ecke lauert und ein Gegner auftaucht, kann man lange im toten Winkel seiner Schüsse bleiben.

– Das heimtückische Lauern:

Hierzu sucht man sich eine gemütliche Nische, die nur nach einer Seite geöffnet ist. Man stellt sich genüßlich in eine der Ecken und richtet seinen Blick schräg nach draußen – so kann man kaum gesehen werden. Dann wartet man, bis ein ahnungsloser Mitspieler vorbeifährt, an dessen Fersen man sich heftet. Der Rest ist klar: Paff! – wieder einer weniger.

– Das freie Feld:

In vielen Labyrinthen befinden sich Plätze, die nach links und rechts vier bis fünf freie Felder haben. Man sollte sie meiden wie die Pest, denn mit etwas Pech wird man hier zum Freiwild (Abt. Präsentierteller). Man verzieht sich besser in eine Nische und wartet, bis einer der Gegenspieler die Plaza betritt. Man kann ihn problemlos ein- bis zweimal treffen, bevor er überhaupt merkt, was passiert. Danach verzieht man sich wieder in die Tiefen des Labyrinths. *al*

Moonmist

Andreas Paul und Stephan Englhart aus Ingolstadt haben das Infocom-Adventure "Moonmist" gelöst. Da es noch drei andere Varianten gibt, nimmt diese Lösung dem Spiel keineswegs den Reiz.

– Am Eingangstor drückt man auf das Auge des Drachen und gibt Name und Lieblingsfarbe an. Wer mit dieser Lösung durch das Adventure kommen will, sollte Blau als Farbe angeben.

– Nachdem man von Tamara allen Gästen vorgestellt wurde und vor seinem Zimmer steht, geht man hinein. Tamara läßt jetzt den Butler zur eigenen Verfügung zurück und verläßt den Raum.

– Der Butler fragt nach einiger Zeit, ob man der amerikanische Detektiv ist. Diese Frage beantwortet man mit ja. Jetzt erzählt der Butler alles, was er über den Geist weiß. Zum Schluß fragt er noch, ob man einen guten Rat von ihm will. Hier bekommt man ein Aerosol Device, mit dem man früher den etwas wilden Wachhund des verstorbenen Schloßherrn in Zaum hielt, denn es verbreitet einen üblen Geruch. Nach Meinung des Butlers ist es genausogut gegen Geister verwendbar.

– Bevor man pünktlich um acht Uhr zum Essen geht, sollte man baden und den "Dinner Outfit" aus dem Koffer anziehen. Wenn man im eigenen Schlafzimmer den Wandspiegel untersucht, findet man einen Schalter, der bei Betätigung den Eingang in die Geheimgänge offenbart.

– Um Punkt acht Uhr betritt man das Eßzimmer und ißt erst einmal bis kurz vor halb neun. Dann hört man plötzlich die Stimme des verstorbenen Hausherrn, natürlich von einem Tonband, das unter einer Büste versteckt ist. Es endet mit der Bemerkung, daß das Spiel jetzt beginnen möge. Unter der Bowl findet man den ersten Hinweis.

– Lord Jack hat den zweiten Hinweis, und gibt diesen auf Anfrage auch gern bekannt. Auf der Notiz des Butlers und des Dienstmädchens, im Sitting Room, erfährt man weiteres. Vor allem die Notiz des Dienstmädchens ist wichtig.

- Der verborgene Schatz, der aus einem prähistorischen Totenschädel besteht, befindet sich in der Glocke. Diese findet man, wenn man von der Great Old Hall aus ganz nach oben geht.
- Nun zur Entlarvung des Geistes. Wenn man dem Hinweis von Bolitho, dem Butler, folgt und den Boden in der neuen Halle absucht, findet man eine Kontaktlinse. Verdächtigerweise sieht man nun häufiger Vivien, die etwas auf dem Boden sucht. Noch dazu findet man in einer Holzkiste in ihrem Zimmer eine weitere Kiste aus Plastik, die für zwei Kontaktlinsen vorgesehen ist. Allerdings liegt nur eine drin.
- Um den Geist zu entlarven, sollte man sich in den Geheimgängen aufhalten, nachdem alle Personen und vor allem Vivien ins Bett gegangen sind. Mit etwas Glück trifft man den Geist dort. Andreas und Stephan fanden ihn am Midpoint.

Sobald nun der Geist mit dem Blasrohr angreift, benutzt man das vom Butler erhaltene Aerosol Device und der Geist fällt ohnmächtig zu Boden. Diese Gelegenheit sollte man nutzen, um das Blasrohr und das Kostüm des Geistes an sich zu nehmen. Und siehe da: der Geist ist Vivien!
- Nachdem Vivien wieder zu sich gekommen ist, geht sie wortkarg in ihr Zimmer zurück. Am besten folgt man ihr und wartet am Eingang ihres Zimmers, um ihr Zeit zu geben, sich schlafen zu legen. In ihrem Zimmer nimmt man die Plastikkiste aus der Holzkiste und untersucht die Holzkiste noch einmal. Jetzt findet man das Tagebuch von Vivien, das auch schon im Brief des Zimmermädchens angedeutet wurde.
- Liest man das Tagebuch, so hat man den Beweis für die Schuld Viviens. Jetzt muß man Vivien nur noch einsperren und das Spiel ist gelöst. *wg*

Moebius

Stefan Sell aus Oberhulba hat zuhause einen Amiga stehen, auf dem er sich eifrig mit dem Rollenspiel "Moebius" beschäftigt:

Allgemeine Tips:
- Beim Kampf: Je höher die Ermüdung, desto geringer ist die Schlagkraft.
- Man sollte in regelmäßigen Abständen seine Umgebung mit dem Kommando "Listen" abhören. Daraus kann man Schlüsse ziehen, wer sich gerade in der Nähe befindet. ("marching feet" = Wachen, "Quiet stealth" = Assasins etc.)
- Nicht vergessen, nach den "Abholzungsarbeiten" das Schwert zu schärfen, und zwar so lange, bis die Meldung "The blade ist sharp" erscheint.
- Auch ein Hammer kann zerbrechen, deshalb Vorsicht mit übermäßiger Anwendung.
- Vorsicht vor der Strömung, sie ist tückisch!
- Türme können entweder als Alarmanlagen oder als Aussichtstürme dienen. Manchmal haust in ihnen auch ein Astrologe.
- Guards: Wenn sie stehlen, sollte man ihnen schnellstens folgen. Wenn man sie bestiehlt, kann man bei ihnen meist verschiedene Gegenstände finden (Hammer, Shovel, Torches, Whetstones)
- Assasins: sind hauptsächlich Suriken-Lieferanten.
- Overlords kämpfen immer mit einem gesegneten Schwert. Man erhält es, wenn man sie im Kampf besiegt. Erfreulicherweise sind sie sehr "Swing"-empfindlich.
- Evil Monks sind harte Brocken. Im "Shrine" ist eine "Fireball"-Schlacht vorzuziehen, draußen sind Surikens sehr wirkungsvoll. Für den Kampf folgenden Tip: Wenn man mit Tiefschlägen nicht weiterkommt, helfen meistens mittlere Fußschläge.

Monks haben oft Elixiere bei sich. Nachdem man einige Feuerbälle abbekommen hat, zeigen die Zaubersprüche erst wieder einen Wirkung, wenn man erneut das "devine artifact" anwendet.
- Charms: Zutaten, die für einen Zauber nötig sind, findet man immer nur auf einer Ebene. So findet man in "Earth" nur Pandas und Tiger, in "Water" dagegen wimmelt es nur so vor Wasserkäfern. Es empfiehlt sich also, einen großen Vorrat anzulegen. Hat man einen Schrein befreit, so bekommt man vom Monk ein "Artifact" in die Hand gedrückt. Nach "devine artifact" steht der Zauber dann zur Verfügung.
- Prayers: Bittet man einen guten Monk um Hilfe, bevor man ihn folgen läßt, sagt er einem einige Worte, die man aufschreiben sollte. Sie stellen ein "Prayer" dar. Wenn er nicht sofort damit herausrückt, bittet man ihn mehrmals. Aktiviert wird ein Prayer erst nach einer Fastenkur.
- Man darf auf keinen Fall den guten Monk verlieren, sei es, daß er vom Feind getroffen wird oder in den Fluten verloren geht. Sonst gelangt man nicht mehr in die nächste Ebene!
- Alle Truhen, die man im Lauf des Spiels findet, sollte man durchstöbern. In ihnen findet man Karten von Shrines, Zisternen oder Gebäuden sowie Linsen, mit denen man die nähere Umgebung betrachten kann.

Diese Gegenstände machen es zusammen mit der "Memory-Map" überflüssig, Karten zu zeichnen. Weiterhin kann man noch zur Orientierung die Kartenausschnitte verwenden, die in der Anleitung liegen.

Erde

Das Spiel beginnt im Haus von Moebius, das am südwestlichsten Zipfel der Erde liegt. Der einzige Weg führt nach Norden. Zunächst stößt man auf ein paar Häuser, bei denen man ein paar Erfahrungspunkte sammeln kann, wenn man die Wachen vor die Türe lockt ("open door").

Geht man weiter nach Norden, kommt man zum ersten Shrine, dort sollte man zuerst den bösen Monk beseitigen. Im Osten befindet sich eine Festung, die im Süden ihren Eingang hat. In Ihrem nordwestlichen Verlies ist der erste gute Monk gefangen. Hat man ihn überredet, dem Spieler zu folgen, führt man ihn aus dem Shrine. Im Westen befindet sich übrigens eine kleine Abkürzung: Man kann sich durch das Wasser (zusammen mit dem Monk) aus der Festung herausspülen lassen.

Ist der Monk im Shrine, so ist er befreit und zeigt sich dankbar: Er gibt dem Spieler ein artifact, ein zusätzliches Leben und er segnet sein Schwert (Mit ihm kann man übrigens einen Gegner im Kampf oft nur mit einem Schlag töten).

Das zweite Monk wird im Nordosten in einer Festung gefangengehalten. Auf dem Weg zu ihm muß man über eine Brücke laufen. Hat man ihn befreit, so führt man ihn durch das Dorf, das südwestlich von der Brücke steht. Von dort aus geht es weiter über den Fluß (Vorsicht, Strömung!) zur Ostinsel.

Im Südosten findet man den zweiten Shrine, den man ebenfalls befreien muß. Jetzt kann man sich auf den Weg zum "Astral Gate" machen, das im Nordosten auf der eingemauerten Insel liegt. Der einzige Zugang zur Insel liegt im Süden. Man erreicht das Tor nur, wenn man im Osten ins Wasser steigt und dann hineinschwimmt (die Strömung ist sehr stark).

Jetzt benötigt man einen Hammer, den man hoffentlich vorher einer Wache abgenommen hat. Zum Schluß der ersten Ebene sollte man folgende Gegenstände bei sich haben: einen Hammer, eine oder mehrere Karten, eine oder mehrere Linsen sowie genügend Pandahaare und Tigerzähne.

Wasser

Man findet sich auf einer kleinen Insel wieder, die ganz im Südosten liegt. Man sollte nach Nord/Nordost schwimmen und landet dann automatisch auf dem Festland. Die Festung, auf die man in der Mitte des Landes stößt, hat ihren Eingang im Südosten.

Ein guter Monk ist im Norden, der andere im Süden in der Festung gefangen. Der erste Shrine liegt im Norden, man kann sich vom Brunnen in der Mitte der Festung dorthin spülen lassen. Der zweite Shrine ist im Südwesten.

"Fish-Scales" bekommt man vom Astrologen auf der nordöstlichen Insel, das Astral Gate ist im Nordwesten.

Luft

Man startet im Nordosten und begibt sich schwimmend in Richtung Süden, im Zentrum stößt man wieder auf eine Festung. Im Süden und im Nordosten sind wieder zwei gute Monks gefangen. Den Eingang findet man wieder im Südosten.

Der erste Shrine liegt im Südosten der Insel. Der einzige Weg dahin führt an der Zisterne vorbei nach Süden. Weil es dort viele Berge und Irrwege gibt, muß man an einer Stelle den Fluß überqueren. Versucht man zu schwimmen, wird man unweigerlich abgetrieben, so daß man hier nur mit einem "Waterwalk" weiterkommt. Den wasserscheuen Monk befördert man mit einem Teleport auf die andere Seite.

Westlich des Shrines hat ein Condor sein Nest. Er sucht es immer erst nach Einbruch der Dunkelheit auf. Man besorgt sich dort ein paar Federn.

An manchen Stellen stirbt man, wenn man durch ein Luftloch fällt. Im Südwesten findet man einen Luftloch-Teleporter zum Start.

Im Nordwesten liegt das "Astral Gate". Man wird allerdings vergeblich versuchen, auf dem üblichen Weg dorthin zu kommen. Was tun? Zuerst sucht man den Astrologen in

seinem Türmchen auf, er gibt dem Spieler ein Amulett. Nun muß man den Minnesänger treffen. Er entpuppt sich als Nacht-Dämon (mit denen man wahrscheinlich schon Bekanntschaft gemacht hat) und verwandelt sich kurz vor Tagesanbruch. Tagsüber wird man ihn vergeblich suchen, er ist und bleibt veschwunden. So sollte man vorgehen: Wenn die Meldung "A tormended howl is in the air" erscheint, ist der Dämon nicht mehr weit. Jetzt muß man schnell handeln: Man findet heraus von welcher Seite er sich nähert ("view lens" oder "listen") und paßt ihn an einer unpassierbaren Stelle (Bäume oder Steine) ab: Jetzt wartet man, bis er sich wieder in einen Minnesänger verwandelt hat, legt das Amulett an und folgt ihm.

Hat man ihn erreicht, spielt er eine Musik und gibt dem Spieler das artifact zum "Were-Spell". Mit diesem Charm kann man sich in aller Ruhe in einen Condor verwandeln und durch die Lüfte zum Astral Gate segeln.

Jetzt hat man nur noch eine Ebene vor sich. Leider verschwinden das Schwert und die Karten während des Transfers.

Feuer

Hier gibt es "nur" noch böse Monks als Gegner. Im Norden ist die Zisterne auf einer kleinen Insel versteckt. In die Festung kommt man nur mit einem Charm (z.B. "Spirit") hinein, im nördlichen Teil sind die beiden Shrines. In der Festung gibt es vier Teleport-Löcher, die einen zum Startpunkt, zur Zisterne oder in eine Ecke der Festung befördern. In zwei Ecken der Festung sind Zivilisten. Die guten Monks sind auf einer Insel im Osten gefangen. Man gelangt zu ihnen, in dem man vom Süden der Festung aus zu ihnen schwimmt.

Es empfiehlt sich, die Herren einzeln "anzuschleppen", weil sonst einer in den Fluten verschüttgeht. Von einem der beiden bekommt man ein Paar goldene Handschuhe.

Jetzt ist es fast geschafft. Man muß nur noch den "Warlord" besiegen, der in der Mitte persönlich den "Orb" bewacht. Es ist nicht ganz einfach, ihn wegzuputzen; er ist gegen Magie immun, hat ein magisches Schwert und zirka 200 bis 250 Body-Points. Hat man ihn besiegt, nimmt man den Orb, nachdem man sich die Handschuhe angezogen hat, und begibt sich gen Süden in das Gate.

Jetzt kann man sich in aller Ruhe ansehen, wie der Mindwalker dem Spieler gratuliert.

al

N

Nether Earth

Jan Henning aus Bruchköbel meldet sich wieder zu Wort, diesmal geht's um die CPC-Version von "Nether Earth". Er hat das "Tagebuch eines Rebellen-Commanders" geschrieben, das alle Fragen beantworten sollte.

"Privates Tagebuch, Rebellenführer Damok:

– Tag 00, Stunde 1:22

Die ersten zehn Versorgungs-Einheiten sind eingetroffen. Wir flicken aus Tracks und Weapons drei Dronen zusammen und schicken sie auf die Suche nach neutralen Fabriken – noch sind wir schlecht gerüstet gegen die Übermacht der Insignians.

– Tag 01, Stunde 0:53

Zehn weitere Versorgungs-Einheiten sind da! Unsere Techniker bauen an drei weitere Dronen und werden sie programmieren, neutrale Fabriken zu erobern. Eine Fabrik haben wir bereits in unsere Gewalt gebracht.

– Tag 02, Stunde 0:33

Inzwischen beliefern drei Fabriken die Base, ein kleiner Erfolg für uns. Eine Neuerung unseres Cheftechnikers sorgt bei uns in der Basis für Aufsehen: die Roadrunners. Wir setzten sie aus Anti-Grav-Chassis und Cannons zusammen. Die ersten Probeläufe liefen zufriedenstellend, die Roadrunners haben eine enorme Reichweite.

– Tag 03, Stunde 0:46

Zwei weitere Fabriken sind in unserem Besitz, aber Insignians sind wir immer noch nicht begegnet. Wir erwogen den Bau einer Killerdrone, aber leider fehlt uns das Material.

– Tag 04, Stunde 0:46

Die Roadrunner waren äu-

ßerst eifrig und eroberten drei Fabriken. Außerdem trafen die Chassis-Tracks, die Missiles und die Electrics für die Killerdronen ein.
- Tag 05, Stunde 1:44
Kontakt! Der Krieg hat begonnen - unsere erste Drone wurde heimtückisch angegriffen und vernichtet. Unser Planungsstab entschloß sich zum Bau einer weiteren Killerdrone. Der Plan für ein Modell mit Namen "Nasty Dog" wurde verworfen, da die Materialkosten zu hoch sind.
- Tag 06, Stunde 3:47
Ein Hoch auf die Killerdrone! Sie begegnete einem feindlichen Roboter, er wurde sofort in Stücke gerissen. Die Männer arbeiteten fieberhaft an einer weiteren. Ein Techniker trieb in einer Fabrik ein Anti-Grav-Chassis, Missiles, Phasers und Electronics auf, wir können Nasty Dog doch bauen. Nur er kann die feindlichen Kampfroboter zerstören.
- Tag 07, Stunde 2:19
Die Lage spitzt sich zu. Eine Killerdrone vernichtete zwei Insignian-Roboter, dann ging der Kontakt zu ihr verloren.
- Tag 08, Stunde 0:44
Zwei Dronen sind zerstört, ein Roadrunner ist schwer angeschlagen. Wir liegen auch nicht schlecht im Rennen. Nasty Dog konnte einen Kamikaze-Cyborg abfangen, der auf unsere Basis angesetzt war.
Dafür stehen zwei unserer Killerdronen kurz vor der ersten Basis der Insignians. Wir progammierten sie über Funk, sie zu erobern. Wir warten auf ihren Bericht.
- Tag 09, Stunde 7:08
Ein eindeutiger Teilsieg: wir haben ohne große Verluste die Stellung auf Base 2 bezogen. Ab jetzt bekommen wir 20 Einheiten Grundreserve. Wir werden versuchen, auch die dritte Basis im Sturm einzunehmen.
Unsere Techniker haben den Prototyp eines Burnys aus Antigrav, Nuclears, Cannons und Electronics zusammengeschustert. Burny ist ein Monster, er vernichtete in Testläufen alle Robot-Zielscheiben.
- Tag 10, Stunde 0:01
Die Insignians versuchen, die Basis zurückzuerobern. Wir müssen die Basis verlassen, um unser Leben zu schützen. Mögen die Menschen siegen. Es lebe die Rebellion!"
Hier enden die Aufzeichnungen des Commanders. Durch eine Raumzeit-Dimensionsfalte gelangten sie schließlich in unsere Hände.
Am 21ten Tag siegten die Rebellen. *al*

Nemesis

Noch ein Cheat: Drückt man viermal "SPACE", so kommt man in den Vier-Spieler-Modus. Drückt man jetzt die linke Shift-Taste, kann man ruhig einen Kaffee trinken gehen. Die Sprite-Kollision ist ausgeschaltet. So kommt man unbeschadet durch alle Level. *wg*

O

One Man and his Droid

"One Man and his Droid" ist das Lieblingsspiel von Sven Keiselt aus Essen. Er hat die Paßwörter, die man im Spiel braucht, herausgeknobelt:
None
Bubble
Commodore
Finders
Genetic
Zapped
Megasonic
Timewarp
Ectoplasm
Gorgeous
Seaside
Gizmo
King Kong
Hologram
Curryrice
Coffee
Cassette
Telescope
Computer
Edacraeda
Alice *wg*

P

The Pawn

Thomas Schnellhardt aus München gibt Tips zum Grafik-Adventure "The Pawn".
1. Das Listing ist vielleicht der genialste Teil des Adventures. Gibt man "DEBUG" ein, so ist man ab diesem Moment unsterblich. Dieser Zustand ist daran zu erkennen, daß jede Zeile von nun an mit der eckigen Klammer anfängt, statt mit der spitzen.
2. Die Tomes bedeuten folgendes: Der gefährliche Zauberer Kronos hat mit dem Teufel einen Pakt geschlossen. Für magische Kräfte verkaufte Kronos seine Seele an Luzifer. Aber an dem Tag, an dem Kronos stirbt, wird seine Seele zur Hölle fahren und die grausamsten Qualen erleiden bis an das Ende aller Tage. Man findet dann noch einen wichtigen Zusatz: Kronos wird von dem Vertrag befreit, wenn er dem Teufel drei gute Seelen im Ausgleich zu seiner eigenen liefert!
2. Um den Safe oder die schwere Tür im Eisturm zu öffnen, braucht man einen blauen Schlüssel. Thomas gelang es bisher immer nur eins von beiden zu öffnen, da der Schlüssel zwar zu beiden Schlössern paßt, sich nach Gebrauch aber in Luft auflöst.
Um den Schlüssel zu bekommen, geht man in die Small Cave in den Höhlen am Saumpfad. Hier steckt man den weißen Stein in die Hosentasche und läßt alles andere fallen. Jetzt geht man zum Lava River. Durch zweimaliges Hochsteigen gelangt man ins Riverside Chamber, wo man die Mauer durchbricht (break wall with boots). Das eindringende Wasser spült einen zurück zum Corridor. Jetzt begibt man sich wieder in die kleine Höhle, nimmt die Gegenstände auf und geht abermals zum Lavafluß. Durch das Wasser ist die Lava abgekühlt und gibt den Weg nach Norden frei. Hier gelangt man in eine weitere Höhle, in der sich zwei Dinge befinden: eine Notiz und ein Podest. Die Notiz ist ein Hinweis oder eine Warnung vor einem Labyrinth, das sich im Norden befindet.
Wie der Name des Labyrinths (Irrelevant Maze) aber schon sagt, ist es für das Adventure nicht wichtig. Sollte sich jemand dort hinein verirren, kann er es nur mit "LEAVE MAZE" verlassen.
Versucht man nun in der Höhle das Podest zur Seite zu schieben, so taucht darunter eine kleine Nische auf, in der man den besagten Schlüssel findet.
Jetzt muß man sich entscheiden, ob man zur Wahl gehen will oder die Prinzessin befreit. Die Befreiung der Prinzessin bringt keine Punkte, die Wahl dagegen 10 bis 30, je nachdem, wen man wählt.

Befreiung von Prinzessin Lacey

Ausgangspunkt ist der Eisturm auf dem Plateau. Den Schneemann beseitigt man jetzt kurz und schmerzlos mit dem weißen Stein. Jetzt steigt man die Eisspirale im Innern des Turmes mit den Spiky Boots hinauf und geht nach Norden. Die schwere Tür, die den Weg versperrt, läßt sich mit dem blauen Schlüssel ganz locker und leicht öffnen. Mit "N" betritt man den Room of Incarceration und findet die Prinzessin, die vom Zauberer Kronos hierher entführt wurde, um König Erik zu erpressen. Verläßt man nun den Raum, folgt die Prinzessin auf Schritt und Tritt. Die Eistreppe würde allerdings das Gewicht von zwei Personen nicht aushalten, deshalb besser "CLIMB ICE TOWER WITH BOOTS" eingeben. Jetzt begibt man sich einfach zum Schloß in den Palastgarten, wo die Prinzessin davonläuft, um ihre Familie zu begrüßen (Verfolgung zwecklos).

Wahl

Um an der Wahl teilzunehmen, geht man mit dem blauen Schlüssel zum Baumhaus der Zwerge. Östlich des Low Ceiling Room ist der White Room, der drei Ausgänge hat: Im Norden ein Büro, im Osten ein Wahllokal und westlich geht es natürlich zurück zum Low Ceiling Room.
Im Büro findet man unter dem Teppich einen Safe. Dieser läßt sich ebenfalls mit dem blauen Schlüssel öffnen und enthält nach genauer Untersuchen einen Stimmzettel. Mit dem Ballot Paper ausgestattet, betritt man das Wahllokal im Osten vom weißen Raum (nicht weißes Haus!). Hier hängen zwei Wahlurnen an der Wand: Eine kleine gegen und eine große für Gringo Baconburger. Die Wahl erfolgt, indem man den Stimmzettel in eine der beiden Urnen fallen läßt. Stimmt man für Gringo, erhält man mehr Punkte.
Die Methode, Kronos zuerst umgehen, die Potion Bottle besorgen und ihn dann umbringen, ist sicher nicht im Sinne des Programmierers, aber eine einfache und geniale Lösung. Wenn man so vorgeht, sollte man folgende Schritte beachten:

Kronos:	Greetings stranger
Eingabe:	Say "hello!"
Kronos:	I'm having big trouble...
Eingabe:	Ask kronos about wristband
	Throw potion bottle at kronos
	Press nozzle
	Get note, chest

Mit dieser Notiz (die Lösegeldforderung von Kronos an Erik) geht man zum Torweg und zeigt die Notiz den Wachen, die einen zum König führen und danach aber auch wieder rausschmeißen. Einziger Gewinn: 15 Punkte.
Geht man jetzt einige Male hin und her, erscheint am Tor-

weg ein Adventurer auf einem Pferd ohne Beine. Gibt man ihm die Kiste, so stirbt er auf der Stelle. Mit dem toten Adventurer kann man ungehindert am Drachen vorbeigehen.

Liebhaber von Details: Untersucht man die Schatten in der Drachenhöhle, so stellt man fest, daß sie von Wichten und Zwergen stammen, die sich in der Höhle verstecken, aber aus Angst vor dem Drachen kein Wort herausbekommen.

Geht man jetzt weiter nach Norden, so findet man den Arbeitsraum des mittlerweile verstorbenen Zauberers und dort seinen Hut, Mantel und Zauberstab. Außerdem einen Zylinder mit einem bösen Kaninchen, jede Menge Zauberstäbe in einem Regal, Staub und die Steinplattform, auf der der Zauberer zu reisen pflegte. Diese Plattform bringt einen aber lediglich in den Circular Room und verschwindet dann pfeifend. *wg*

P.O.D.

Christian Rodemeyer aus Marl-Sinsen hat einen POKE für "P.O.D." auf dem C 64: Das Programm laden, starten und mit einem RESET abbrechen. Jetzt die POKEs eingeben und danach das Spiel mit SYS 26112 wieder starten.

POKE 26364,238 erhöht die Anzahl der Leben bei jedem Tod um eins.

POKE 26366,192 sorgt für Unsterblichkeit.

Wer das Spiel nur etwas vereinfachen will, sollte folgende POKEs ausprobieren:

POKE 7060,234: POKE 7061,234 heben die obere Grenze für die Anzahl der Leben auf. Jetzt kann man in den einfacheren Levels Leben sammeln, um damit die schwierigen Levels zu meistern. *al*

Perry Mason

Robert Rousek aus Wien gibt Tips zu dem Krimi-Adventure "Perry Mason". Die Tips sind in der Reihenfolge, in der man sie braucht. Roberts Antworten sind sehr umschreibend, damit niemandem etwas vom Spielwitz genommen wird.

1. Auf jeden Fall gleich ins Appartment gehen und Beweisstücke sammeln.

2. Im Appartment:
- Dog Pen: etwas Rotes abkratzen.
- Den: etwas Grünes untersuchen. In etwas Lesbarem findet man einen Beweis, der aber nicht mehr gebraucht wird.
- Living Room: Nur der Gegenstand auf dem Coffee Table ist wichtig. Alles andere kann man mitnehmen, muß man aber nicht.

3. Nach dem Verlassen des Appartments gibt Paul einen Beweis.

4. Wenn Paul fragt, was er untersuchen soll, muß man ihn den Beweis von der zerfurchten Türe untersuchen lassen (Paul, investigate ...)

5. Das Gefängnis muß man nicht besuchen, außer man will mehr von der Atmosphäre des Adventures mitbekommen.

At Court

6. Wenn man "The Lawyer's Handbook" gut durchliest, merkt man schnell, wann man Einspruch einlegen und welchen Grund man vorbringen muß.

7. Sobald Hamilton Burger anfängt, Lieutnant Tragg zu befragen, ist es Zeit, Paul die Brastrow Kennels untersuchen zu lassen. Wenn er später mit dem Bericht ankommt, schickt man ihn gleiche wieder weg, um Nachforschungen über Fritzie (Victors Hund) anzustellen.

8. Leutnant Tragg fragen, ob er das Blut an der zerkratzten Tür untersucht hat. Dann als Beweis etwas vorlegen, was Paul gerade gebracht hat. Diesen Beweis Tragg zeigen.

9. Nachdem Paul mit dem Bericht über Fritzie zurückkommt, muß man Della Frank Barstow anrufen lassen, um den wichtigsten Beweis zu erhalten. Wenn die Leitung besetzt sein sollte, Della noch einmal losschicken.

10. Bill Dorset nicht ins Kreuzverhör nehmen, da man nur belastende Antworten bekommt.

11. Crossman muß man nicht ins Verhör nehmen.

12. Ed Burns fragen, wieviele Gäste Victor Freitagnacht besucht haben. Dann als Beweis einen Gegenstand anführen, den man von Paul gleich nach Verlassen des Appartments bekommen hat. Diesen Beweis Burns zeigen und die Frage wiederholen.

13. Russell Miller muß man nicht unbedingt verhören.

14. Julian Masters fragt man über:
sein Alibi, seine Beziehung mit Susanne, Susannes Liebschaft mit Victor.

Als Beweis für die Unrichtigkeit seiner Aussagen sollte man ein Schmuckstück einbringen und es Julian zeigen. Nun die Fragen in umgekehrter Reihenfolge wiederholen. Dazwischen sollte man immer etwas warten, da Julian nach dem Beweis zu entnervt ist, um die Fragen hintereinander zu beantworten.

15. Suzanne Masters fragen
- nach ihrem Alibi
- ob sie Frank Barstow kennt.

Als Beweis kann man etwas anführen, das man von Della bekommen hat. Suzanne den Beweis zeigen und dann nach dem Verhältnis zu Victor fragen. *wg*

Pulsator

Fantastisch gezeichnete Karten zur Geschicklichkeitsknobelei "Pulsator" schickte uns Bernhard Bichman aus Freiburg. Sie sind sehr detailliert gezeichnet. Damit Ihr die Karten auch richtig nutzen könnt, haben wir sie recht groß abgedruckt. Hier noch einige ergänzende Hinweise:
- Der Weg, der in den Karten eingezeichnet ist, nimmt keine Rücksicht auf Ölfässer. Sie sind allerdings eingezeichnet, so daß man seine "Ölwechsel" selber planen kann.
- Der Thief ist harmlos, solange man nichts in der Tasche hat. Ein paar Diebe, die stören könnten, hat Bernhard in die Karte eingezeichnet.
- Der Disarmer zieht zwar kein Öl ab, sollte aber gemieden werden, wenn noch andere Pulsatoren in der Nähe sind. Er muß sechsmal getroffen werden. Erfreulicherweise bleibt er nach dem ersten Treffer stehen.
- Der Helfer ist sehr nützlich. Er veranlaßt alle Pulsatoren, eine Weile stehenzubleiben. Man sollte ihn nicht aufnehmen, wenn man nicht den Schlüssel bei sich hat.
- Das Schild ist zeitlich begrenzt und wirkt gegen die Pulsatoren. Leider ist es auch gegen die Killer machtlos.
- Das Fragezeichen vertauscht links und rechts in der Steuerung.
- Versuchen Sie doch einmal, durch den oberen Teil des vierten Level zu kommen. Auch hier hilft die Pausentaste ungemein.
- Hier noch Hinweise zu den einzelnen Level.

Level 1:

019/F5: Gleich nach dem Start nach unten lenken.

032/E4: Wie in der Karte eingezeichnet, am linken Rand hochfahren, um in E3 gleich den Pulsator zu erwischen.

038/D2: 3 Pulsatoren warten auf Euch.

Level 2:

059/D6: Am rechten Rand hoch und von oben einen Schuß nach hinten loslassen.

053/E7: Bei dem Schlüssel nicht zu wild rüberfahren, sonst kommt manchmal das Programm durcheinander.

079/C3: Nach dem Eintritt kurz am Rand warten. Die Pulsatoren stellen sich meistens in Reih' und Glied auf.

087/B3: Die Pulsatoren stehen in einer Reihe. Eine "Hit & Run"-Taktik ist hier angebracht.

Level 3:

105/A6: Gleich hinterfahren und dort die markierte Stelle schieben.

146/G1: Vorsicht: Man darf nicht ohne Schlüssel in den Teleporter fahren.

098/A7: Man stellt sich in die untere Ecke, läuft los und stoppt (lieber zu früh als zu spät). Wenn man sich unter dem Eingang positioniert hat, lenkt man nach oben.

116/E5: Vorsicht, an dieser Stelle wartet ein Thief. Er sitzt meistens am oberen Rand. Man schaut vorher kurz rein, merkt sich seine Position und schießt dann.

Level 4:

160/G6: Vorsicht, es warten einige Pulsatoren.

174/G4: Wieder zwei Pulsatoren. Sie warten im unteren Teil.

188/G2: Man stoppt mit "Pause" das Spiel. Wenn man stirbt, sollte man es nicht erneut versuchen.

Level 5:

222/F4: Und wieder zwei Pulsatoren!

209/G6: Am linken Rand nach oben fahren und schießen.

208/F6: Aus dem Gang das Hindernis nach außen schieben.

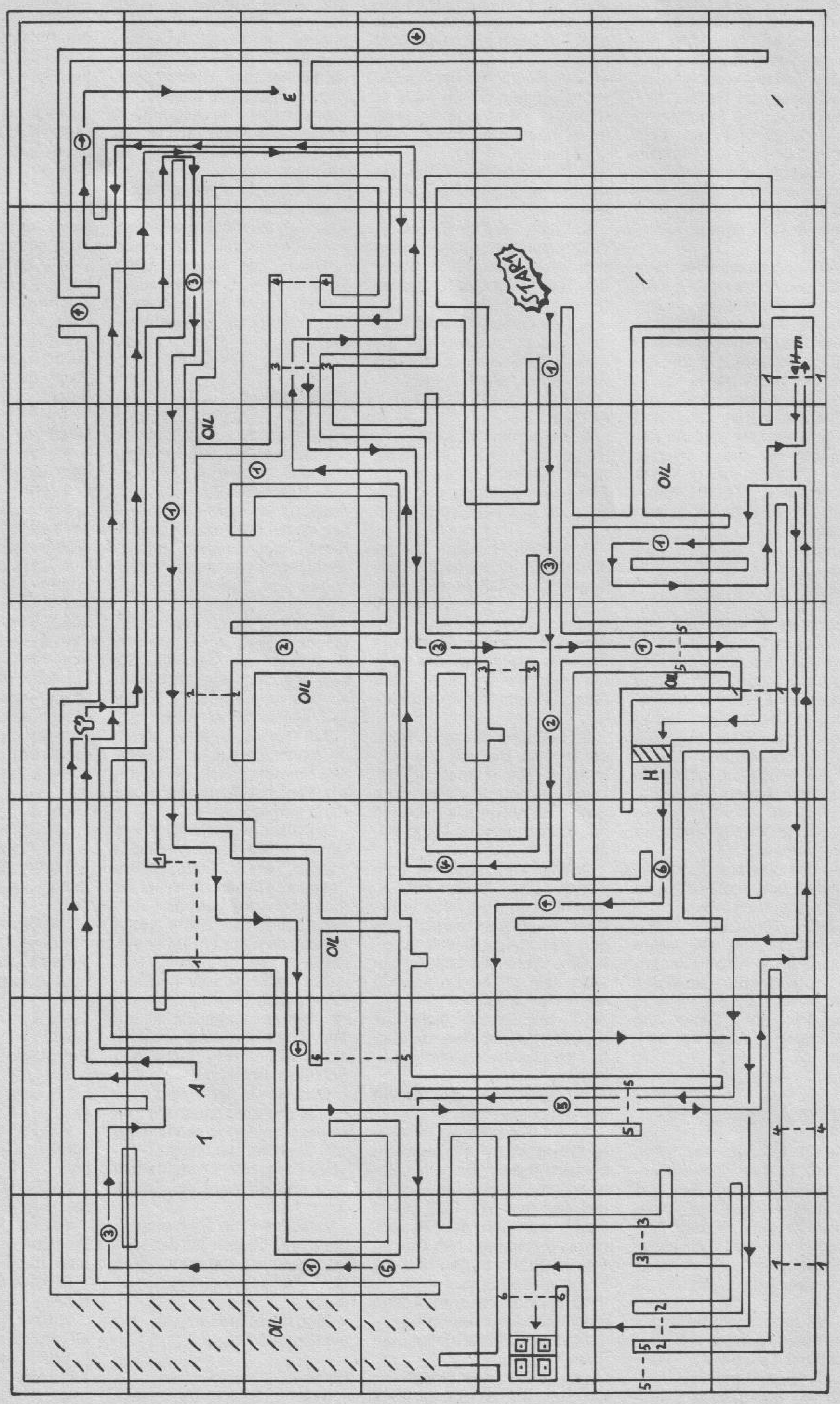
237/G2: Den Disarmer ignoriert man einfach.

202/G7: Man wartet, bis die Pulsatoren um die Ecke kommen, dann schießt man.

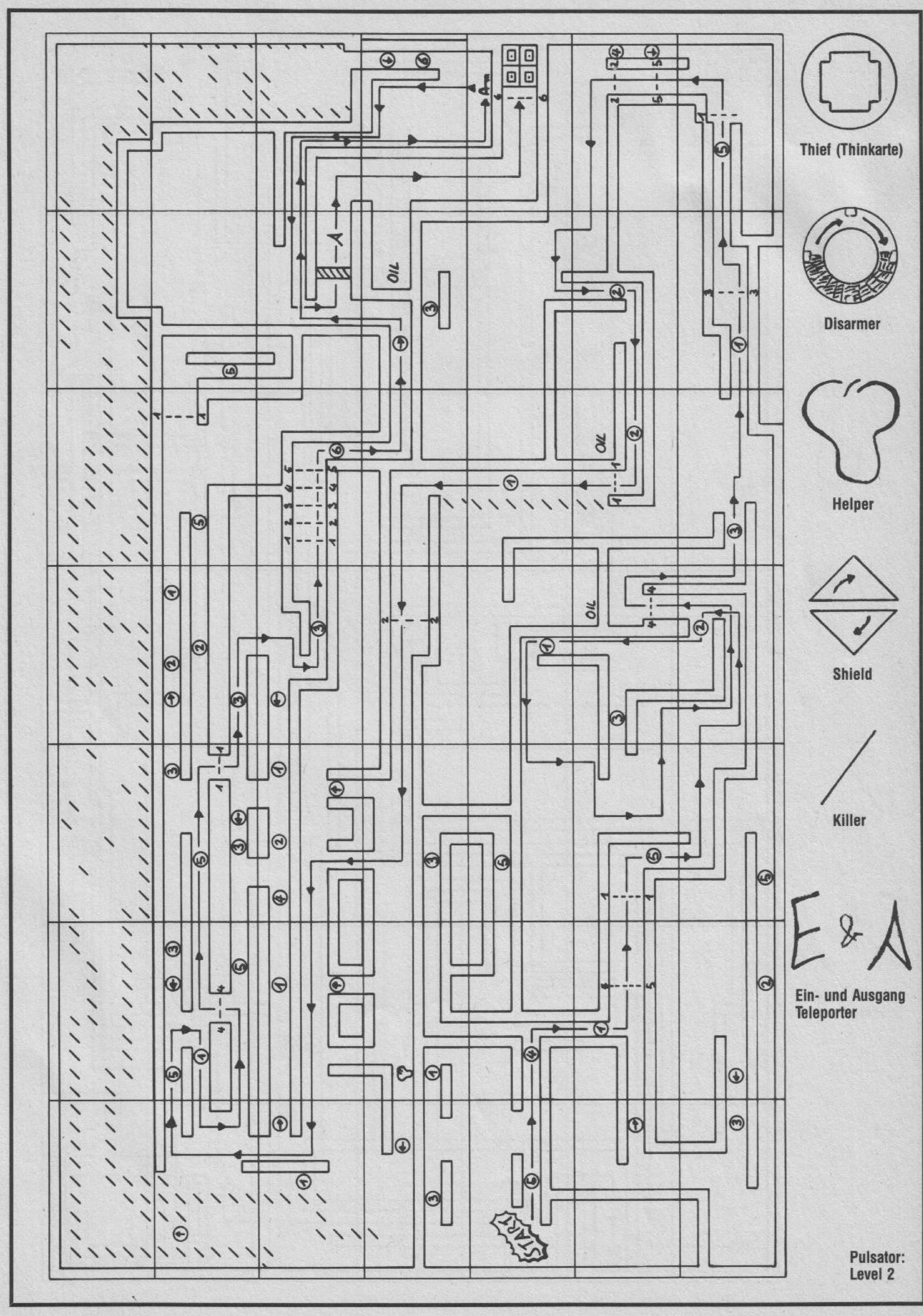
226/C3: Ein Thief wartet auf Beute.

238/A1: Noch ein Thief wartet am oberen Rand.

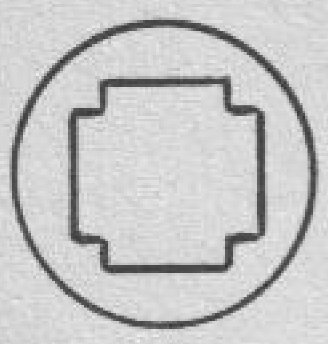
197/B7: Kurz vor Schluß noch ein Thief. Er lauert meistens unten. Jetzt ist Pulsator kein Problem mehr. *al*



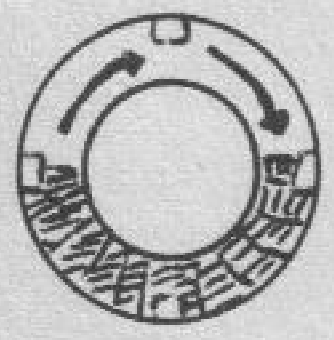
Pulsator:
Level 1



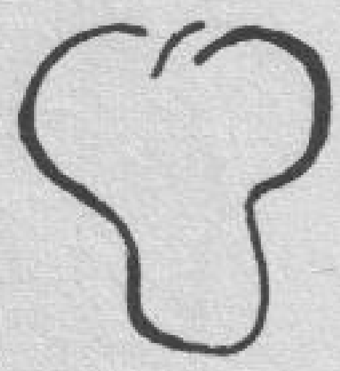
Pulsator: Level 2



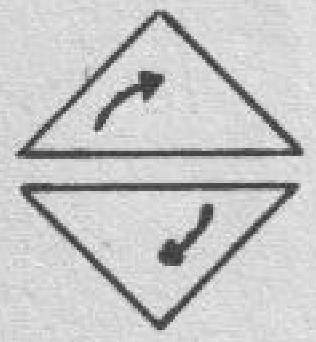
Thief (Thinkarte)



Disarmer



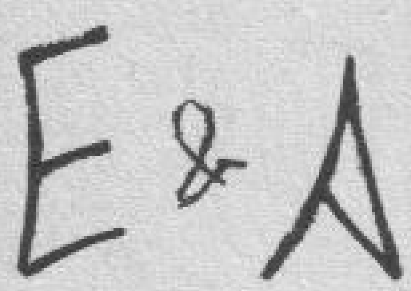
Helper



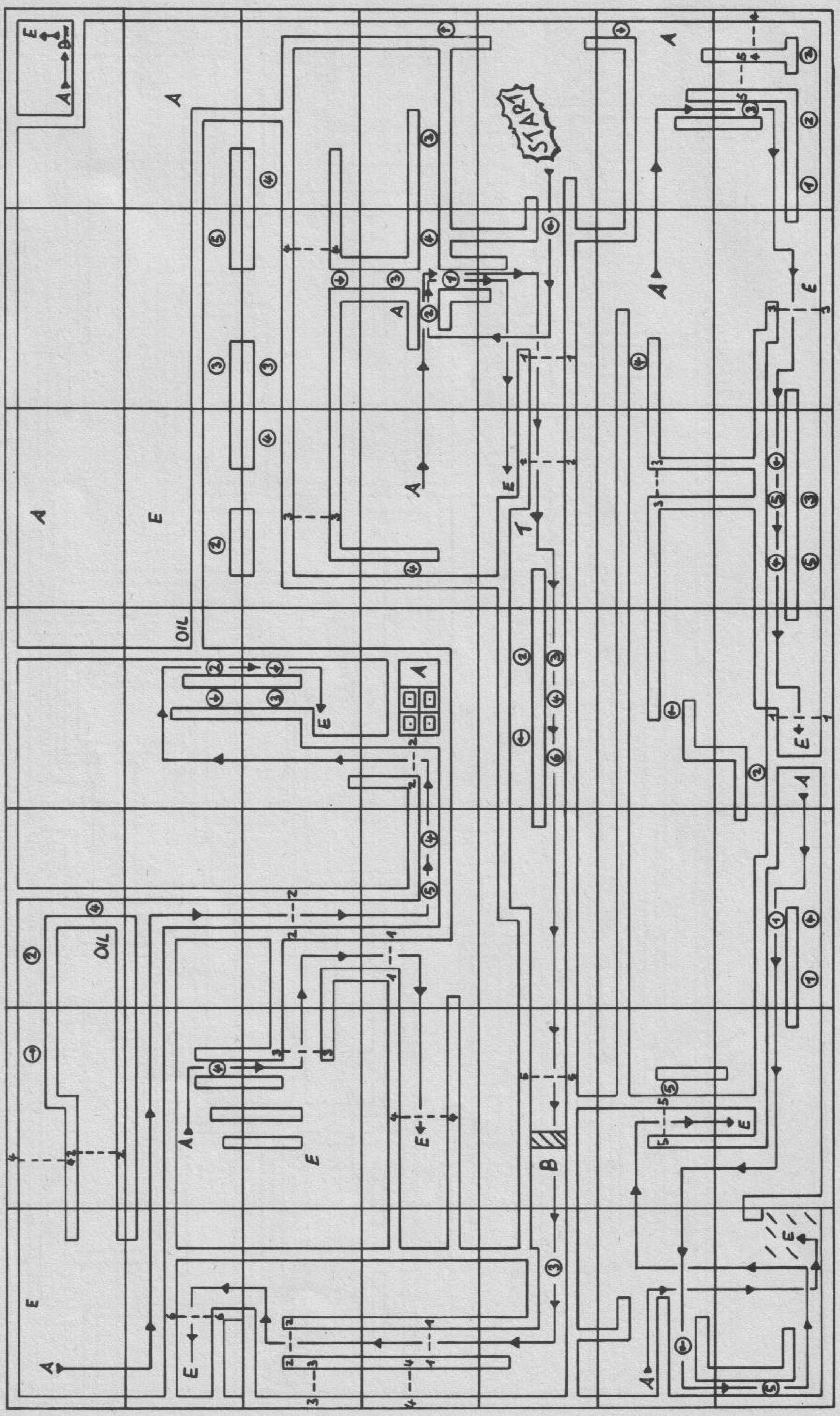
Shield



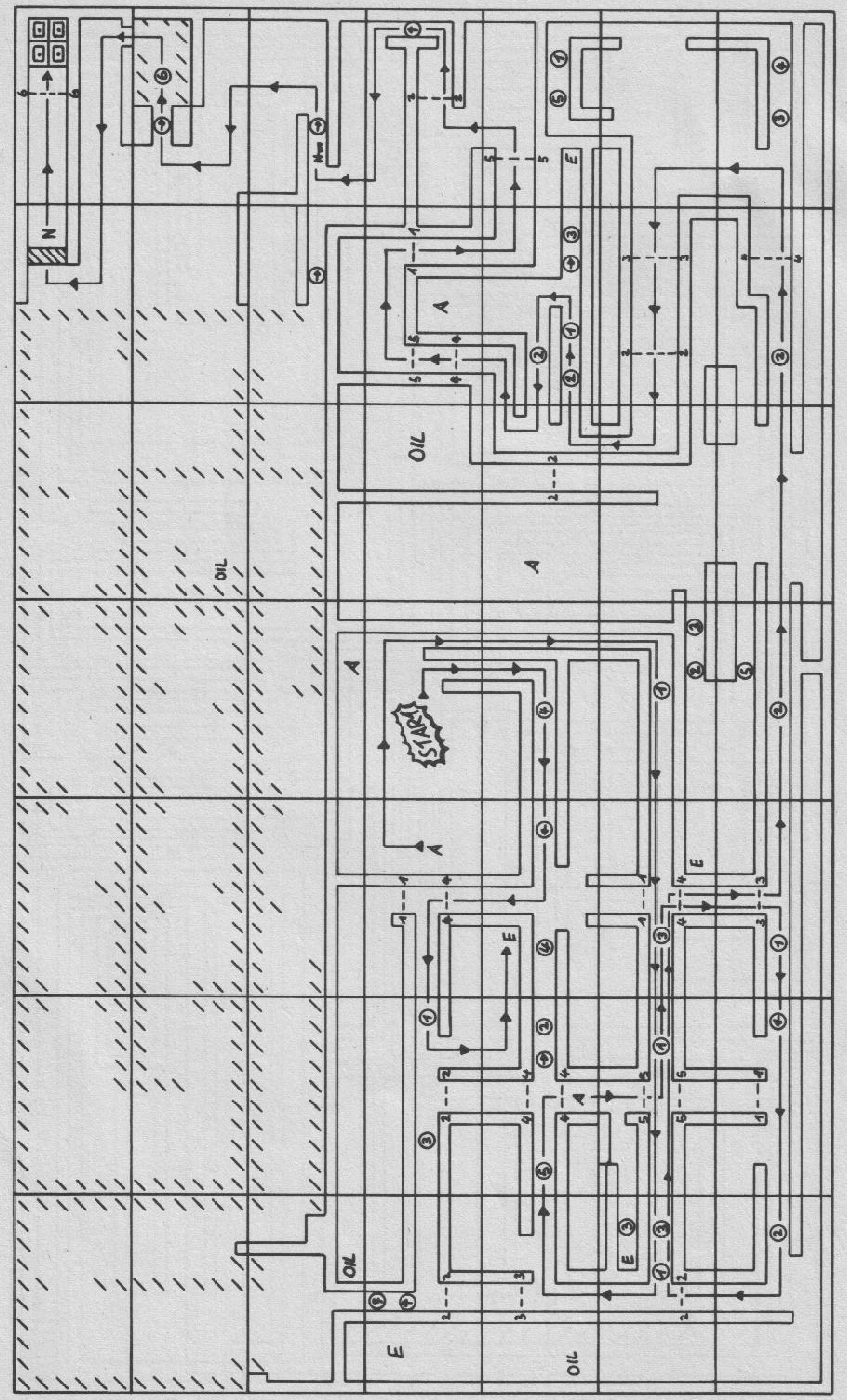
Killer



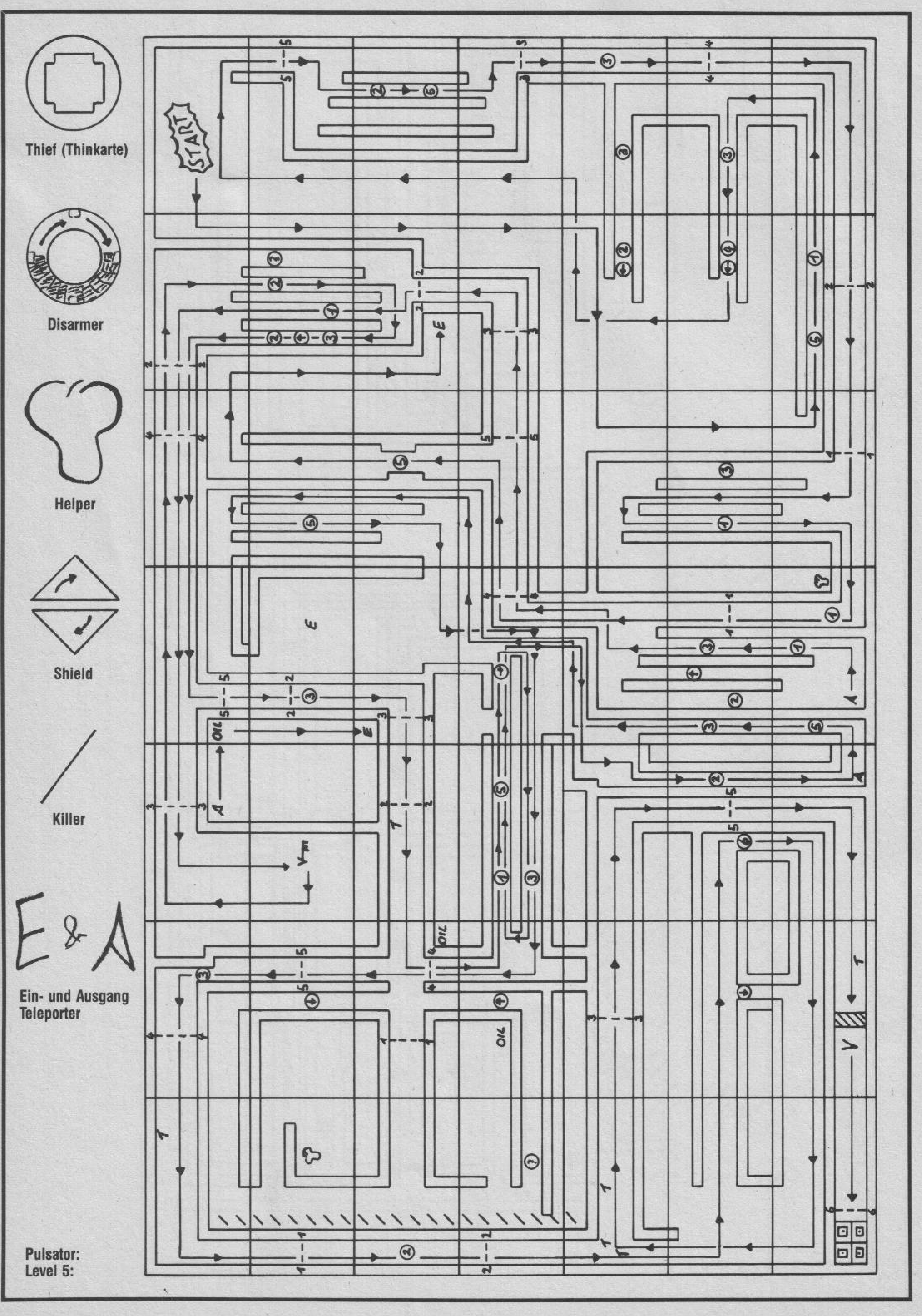
Ein- und Ausgang
Teleporter



Pulsator:
Level 3



Pulsator:
Level 4:


Thief (Thinkarte)
Disarmer
Helper
Shield
Killer
E & A
Ein- und Ausgang
Teleporter
Pulsator:
Level 5:
START
OIL

Ports of Call

Von Stefan Grünewald und Tobias Regner aus Germering kommen Tips zu "Ports of Call".

- Als Heimathafen sollte man San Francisco nehmen. Dort bekommt man die meisten Aufträge und eine große Auswahl an Fracht.
- Der beste Zielhafen ist Cape Town (Electronics) oder Karachi (Arms). In Cape Town sollte man so lange warten, bis Arms angeboten werden.
- Den Hafen Point Hope meidet man besser, weil man dort fast nie Aufträge bekommt. Ebensowenig sollte man nach Basrah fahren. Dort stehlen oft Piraten die Ladung oder man hängt wegen einer Seuche fest.
- Wenn die Möglichkeit besteht, Mortgage aufzunehmen, sollte man das einem Kredit vorziehen, da man einen geringeren Zinssatz zahlen muß.
- Electronics, Arms und Plastikprodukte sind die beste Fracht.
- Den Zustand der Schiffe sollte man nie unter 55 Prozent sinken lassen. Sonst besteht die Gefahr, daß sie sinken.
- Stürme umfährt man, wenn man Zeitfracht an Bord hat und das Schiff schon ein wenig angeschlagen ist.
- Bei High-Tech-Schiffen nimmt der Zustand nicht so schnell ab wie bei einem Low-Cost-Kahn.
- Beim Einparken in einen Hafen kostet es weniger, einmal an die Hafenmauer zu ecken, als die Zeit zu überziehen.
- Auf der Strecke nach Hongkong und vor der amerikanischen Südostküste ist man schnell in einem Sturm.
- Wenn viele Schiffe im Hafen liegen, besteht Kollisionsgefahr. Es ist allerdings kein Problem, den anderen Schiffen auszuweichen, wenn man mit Vollgas den Rückwärtsgang reinknallt.
- Riffe, Eisberge und Häfen geben, wenn man sie das erste Mal anläuft, einen Statuspunkt. Das gleiche gilt für den Schiffbrüchigen, man findet ihn meistens im Südpazifik.
- Um ihn zu retten, muß man erst den Kurs des Bootes herausfinden. Nun versucht man parallel an ihn heranzufahren, bis kein Pixel Zwischenraum mehr zu sehen ist. Falls man den Schiffbrüchigen zu den Fischen schickt, wird ein Statuspunkt abgezogen.
- Wer ganz groß in das Reedereigeschäft einsteigen will, kann folgenden Trick anwenden, um Geld zu machen:

Anfangs spielt man nach der regulären Methode, das heißt Schiffe kaufen, handeln und so die ersten Millionen verdienen. Nach ungefähr einem Spieljahr dürfte man bereits einen beträchtlichen Gewinn erwirtschaftet haben. Jetzt sollte man seine Schiffe für einen möglichst hohen Preis verscherbeln. Hier die Preise, unter die man keineswegs gehen sollte:

Schiffsart	Größe	teuer (Mio $)	billig (Mio $)
High-Tech	groß	85	36
	mittel	50	22
	klein	17,5	8
Pre-owned	groß	7,1	3
	klein	5,7	2,3
Low-Cost	groß	2,8	1,4
	klein	1,4	0,6

Jetzt kommt der Trick: Man verdient viel mehr Geld, wenn man, statt Fracht zu transportieren, mit Schiffen handelt. Dazu nimmt man den größtmöglichen Kredit auf und kauft von seinem Vermögen (bis auf ca. 2 Mio. Dollar) Schiffe. Man sollte ausschließlich Pewowned und High-Tech-Schiffe kaufen, da hier die Gewinnspanne um vieles höher liegt.

Nach ein bis zwei Spielrunden vergleicht man den Preis beim Shipbroker und verscherbelt die Kähne, sobald sich eine günstige Gelegenheit ergibt. Von dem Gewinn kauft man wieder Schiffe, wartet ein paar Tage und verkauft erneut.

Diesen Vorgang kann man so oft wiederholen, bis man sich ein enormes Vermögen zusammengespart hat.

- Hier noch die Bewertung der einzelnen Häfen:

Hafen	Bewertung
Alexandria	****
Basrah	**
Buenos Aires	******
Calcutta	****
Cape Town	******
Daressalam	*****
Hamburg	******
Hongkong	*******
Houston	*******
Jebel Dhanna	**
Karachi	******
Lagos	****
Lima	***
London	*****
Marseilles	*******
Monrovia	*
New York	*******
Panama	**
Pearl Harbour	**
Piraeus	***
Point Hope	*
Rio de Janeiro	*******
Rotterdam	*******
San Francisco	********- **
Singapore	****
Sydney	********
Tokyo	******
Vancouver	*********

al

POKE-Ecke

Endlich haben Sie sich in den 99ten Level vorgespielt, um den letzten und entscheidenden Screen zu Gesicht zu bekommen. Alles läuft nach Plan. Da kommt aus der linken hinteren Ecke ein verteufelt schnelles Sprite auf sie zugeschossen und – arrgghhh! Ihr letztes Bildschirmleben ist soeben flöten gegangen.

Damit diese Horrorvision nicht Wirklichkeit wird, gibt's hier den ersten Teil einer POKE-Liste. Alle POKEs laufen mit den C64-Originalen. Das Eingeben ist ganz einfach. Man löst einen Reset aus (Wenn Ihr Euch nicht sicher seid, wie das funktioniert, seht bitte auf Seite 9 nach), tippt den POKE ein und startet das Spiel mit dem entsprechenden SYS-Befehl. Danach kann man alles etwas entspannter angehen. *al*

BMX Racers
POKE 11617,138
POKE 11168,2
SYS 11770
(unendlich viele Leben)

BMX Simulator
POKE 13937,0
SYS 4096
(unendlich viele Leben)

Bombjack
POKE 5112, 234
SYS 3101
(unendlich viele Leben)

Bombjack II
POKE 7053,200
SYS 39712
(unendlich viele Leben)

Breakthru
POKE 56647,3
SYS 2560
(unendlich viele Leben)

Buck Rogers
POKE 33182,250
SYS 32782
(unendlich viele Leben)

Challenge of the Gobots
POKE 28789,80
SYS 16384
(unendlich viele Leben)

Chiller
POKE 22957,173
SYS 50758
(unendlich viele Leben)

Comic Bakery
POKE 59582,173
SYS 2304
(unendlich viele Leben)

Crazy Comets
POKE 37002,169
POKE 37003,0
POKE 37004,234
SYS 24881
(255 Leben)

Dropzone
POKE 1007,55
POKE 1011,132
POKE 1012,255
SYS 1006
(unendlich viele Leben)

Druid
POKE 39271,255
SYS 5120
(unendlich viele Leben)

Elevator Action
Folgendes Mini-Listing eintippen:

```
10 FOR I = 50911
TO 50915
20 POKE I, 234
30 NEXT
40 SYS 53200
```

(unendlich viele Leben)

Fairlight
POKE 34413,234
POKE 34414,234
POKE 34420,234
POKE 34421,234
SYS 20992
(unendlich viele Leben)

Feud
POKE 16404,15
SYS 16384
(Alle Mixturen)

Firetrack
POKE 12285,234
POKE 12286,234
POKE 12287,234
SYS 2916
(unendlich viele Leben)

Game Over
POKE 15243,234
POKE 15244,234
POKE 15245,234
SYS 2304
(unendlich viele Leben)

Gauntlet
POKE 48621,96
SYS 32768
(unendlich viel Energie)

Head over Heels
POKE 30315,144
POKE 30316,144
SYS 324
(90 Spielfiguren und 90 Doughnuts)

I, Ball
POKE 20669,245
POKE 20670,245
SYS 49741
(unendlich viele Leben)

Fortsetzung Seite 82

I.C.U.P.S.
POKE 3265,245
POKE 23676,245
SYS 2064
SYS 33280
(unendlich viele Leben)
Iridis Alpha
POKE 16411,128
SYS 16384
(128 Leben)
Jail Break
POKE 52050,173
POKE 52097,173
SYS 51200
(unendlich viele Leben)
Krakout
POKE 33802,234
POKE 33803,234
SYS 15312
(unendlich viele Leben)
Kung-Fu Master
POKE 34142,128
SYS 32768
(unendlich viele Leben)
The last V 8
POKE 7149,173
POKE 7326,173
SYS 3328
(unendlich viele Leben)
The living Daylights
POKE 4390,238
SYS 4352
(unendlich viele Leben)
Mermaid Madness
POKE 17274,169
POKE 17275,0
POKE 17276,234
SYS 16384
(unendlich viele Leben)
Metrocross
POKE 13501,234
POKE 13502
SYS 4096
(unendlich viel Zeit)
Monty on the Run
POKE 21862,76
POKE 21863,123
POKE 21864,85
SYS 16384
(unendlich viele Leben)
Mutants
POKE 9273,230
SYS 4096
(unendlich viele Leben)
Nemesis
POKE 5868,255
SYS 5768
(unendlich viele Leben)
Oink
POKE 39922,165
SYS 16384
(unendlich viele Leben)
Olli and Lissa
POKE 8844,165
SYS 7427
(unendlich viel Energie)
Panther
POKE 14127,169
SYS 4096
(unendlich viele Leben)
Parallax
POKE 5796,96
SYS 319
(unendlich viele Leben)
P.O.D.
POKE 26364,173
SYS 26112
The last V8
POKE 7149,173
POKE 7326,173
SYS 3328
(unendlich viele Leben)
The living Daylights
POKE 4390,238
SYS 4352
(unendlich viele Leben)
Mermaid Madness
POKE 17274,169
POKE 17275,0
POKE 17276,234
SYS 16384
(unendlich viele Leben)
Mutants
POKE 9273,230
SYS 4096
(unendlich viele Leben)
Oink
POKE 39922,165
SYS 16384
(unendlich viele Leben)
Olli & Lissa
POKE 8844,165
SYS 7427
(unendlich viel Energie)
Panther
POKE 14127,165
SYS 4096
(unendlich viele Leben)
Parallax
POKE 5796,96
SYS 319
(unendlich viele Leben)
P.O.D.
POKE 26364,173
SYS 26112
(unendlich viele Leben)
Red Max
POKE 6352,173
SYS 2064
(unendlich viele Leben)
Saboteur
POKE 56325,255
SYS 30735
(255 Leben)
Scooby Doo
POKE 7450,96
SYS 2560
(unendlich viele Leben)
The Sentinel
POKE 6664,96
SYS 16128
(unendlich viel Energie)
Shadowfire
POKE 25188,173
SYS 16384
(stoppt den Timer)
Slamball
POKE 3245,250
SYS 2066
(unendlich viele Leben)
Sorcery
POKE 56325,255
SYS 31744
(verlangsamt den Timer)
Space Harrier
POKE 6010,173
SYS 2128
(unendlich viele Leben)
Split Personalities
POKE 7033,234
POKE 7034,234
POKE 7035,234
POKE 2050,234
SYS 13165
(unendlich viele Leben)
Staff of Karnath
POKE 5634,45
SYS 2560
(unendlich viele Leben)
Starquake
POKE 3661,169
SYS 3075
(unendlich viele Leben)
Thrust
POKE 6139,234
POKE 6140,234
POKE 6141,234
SYS 2304
(unendlich viele Leben)
Trailblazer
POKE 29738,234
POKE 29739,234
SYS 25729
(unendlich viele Leben)
Trapdoor
POKE 14914,96
SYS 1436
(unendlich viele Leben)
Underwurlde
POKE 34404,45
SYS 36209
(unendlich viele Leben)
West Bank
POKE 12713,165
SYS 4100
(unendlich viele Leben)
Wonderboy
POKE 2676,234
POKE 2677,234
POKE 2678,234
SYS 2112
(unendlich viele Leben)
Zynaps
POKE 37281,255
SYS 32769
(unendlich viele Leben)

Planetfall

Anton Hascher aus Markt Indersdorf hat sich intensiv mit dem Infocom-Adventure "Planetfall" beschäftigt. Er hat zu bestimmten Räumen die Lösung aufgeschrieben. Die entsprechenden Nummern findet Ihr auf der Karte.

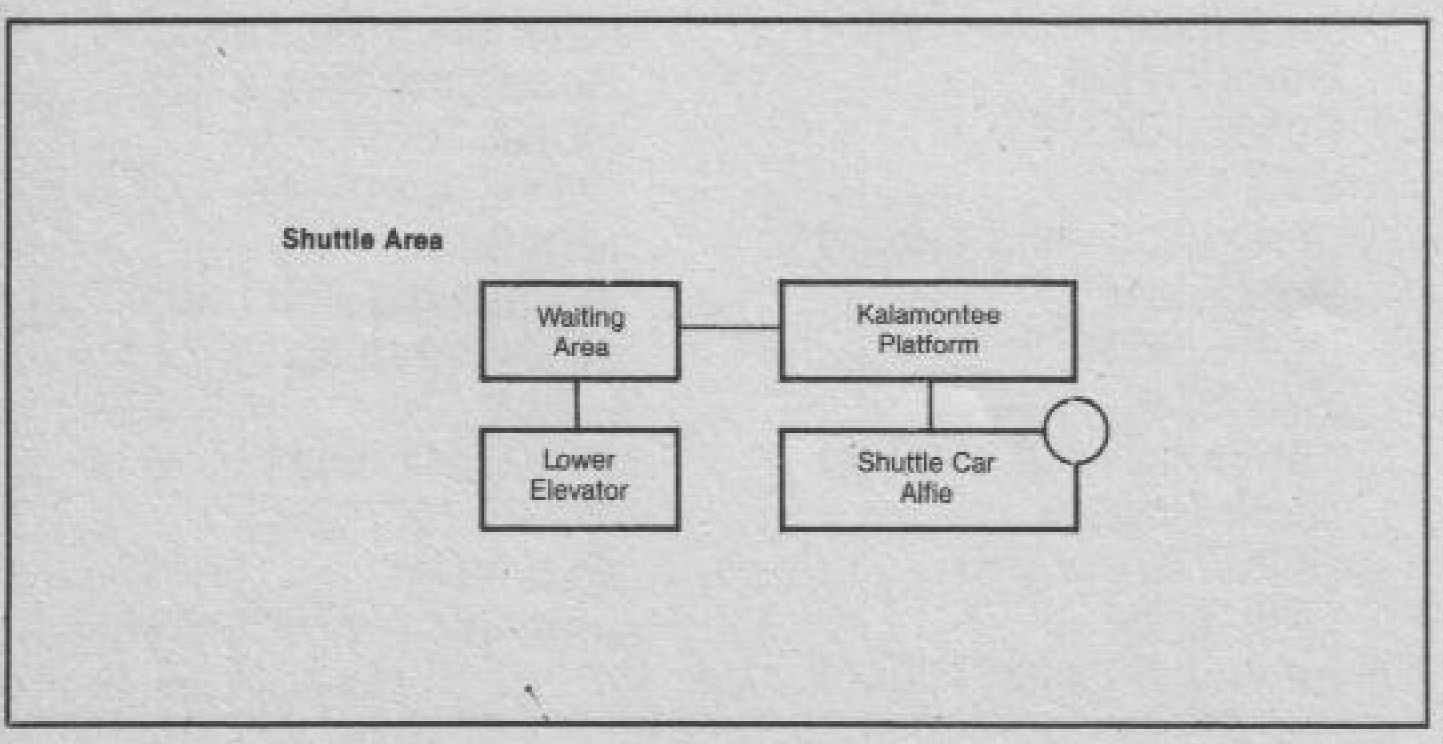
1. Im Schiff so lange warten, bis eine Explosion zu hören ist, dann das "Escape Pod" betreten und das Sicherheitsnetz betreten. Vergessen Sie nach der Landung das "Survival Kit" nicht! Essen Sie von jetzt an die "Goos", wenn Sie Hunger haben. Schlafen Sie nur an sicheren Plätzen, und speichern Sie zwischendurch den Spielstand ab.

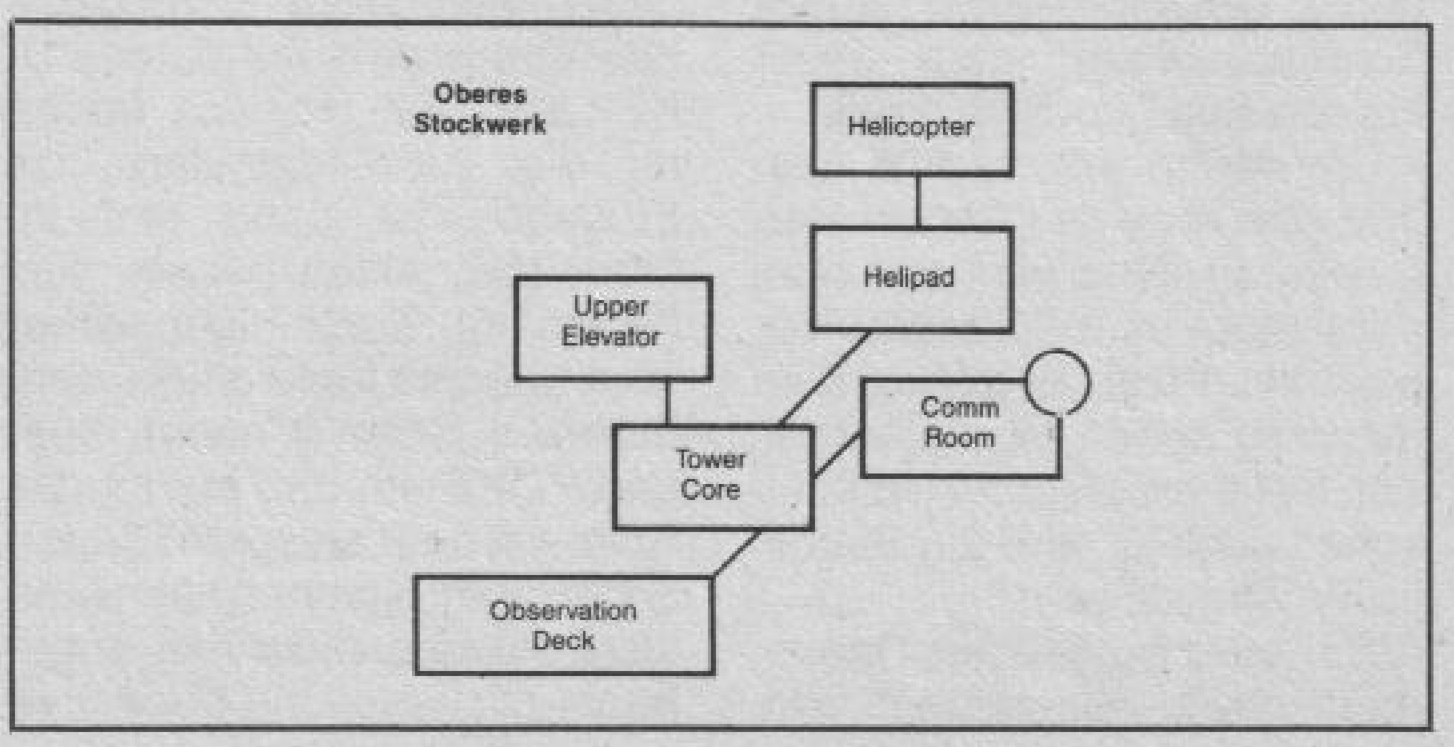
2. Halten Sie den Magneten aus dem "Tool Room" über den Spalt und nehmen Sie den Schlüssel mit. Den Magneten sollten Sie liegenlassen, da er sonst die magnetischen Karten unbrauchbar macht.

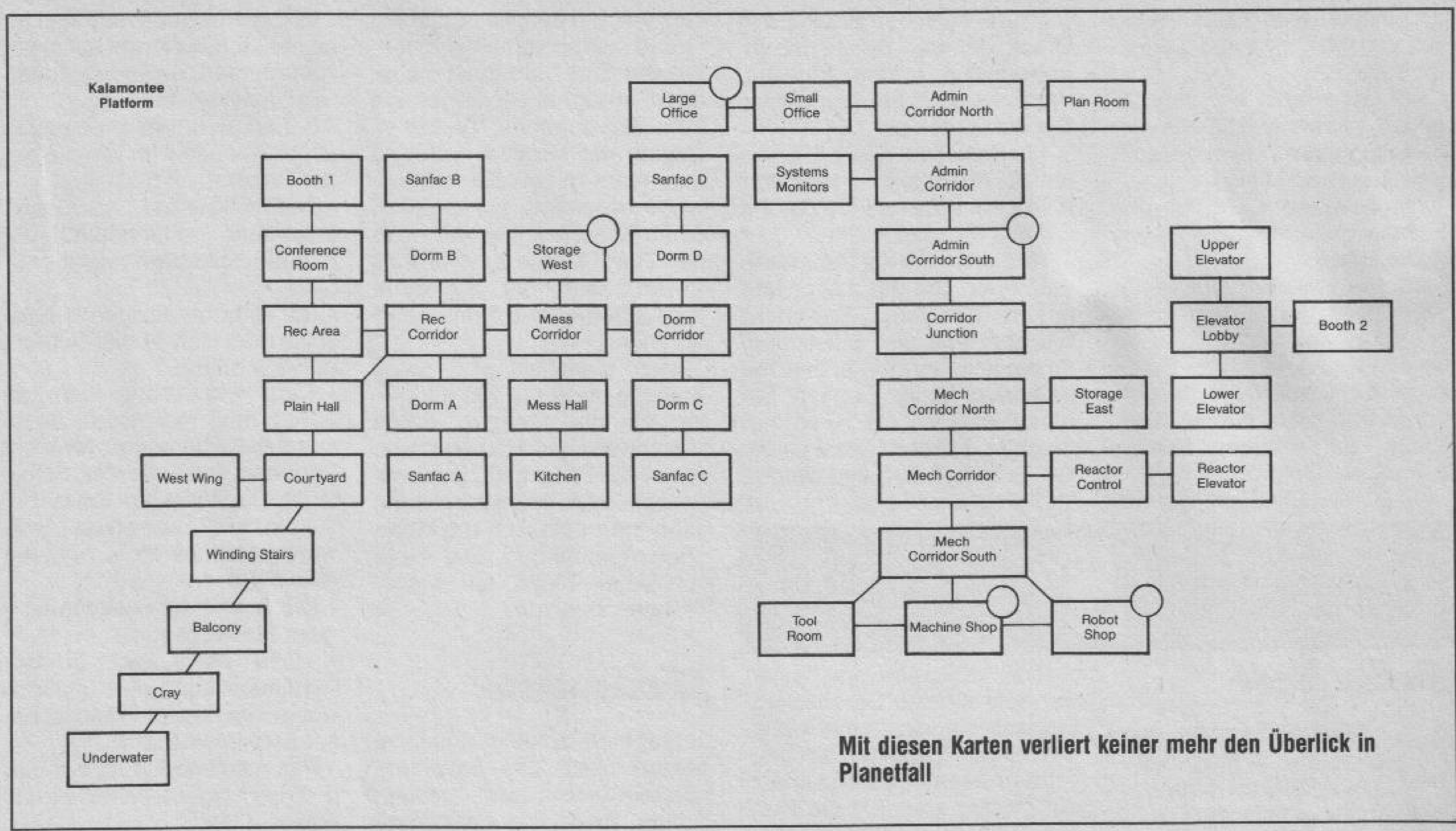
3. Öffnen Sie das Schloß, lassen Sie alles liegen und nehmen Sie die Leiter.

4. Untersuchen Sie die Schreibtische, denn Sie enthalten zwei wichtige Karten. Mit der "Kitchen Card" können Sie sich in der Küche Essen holen.

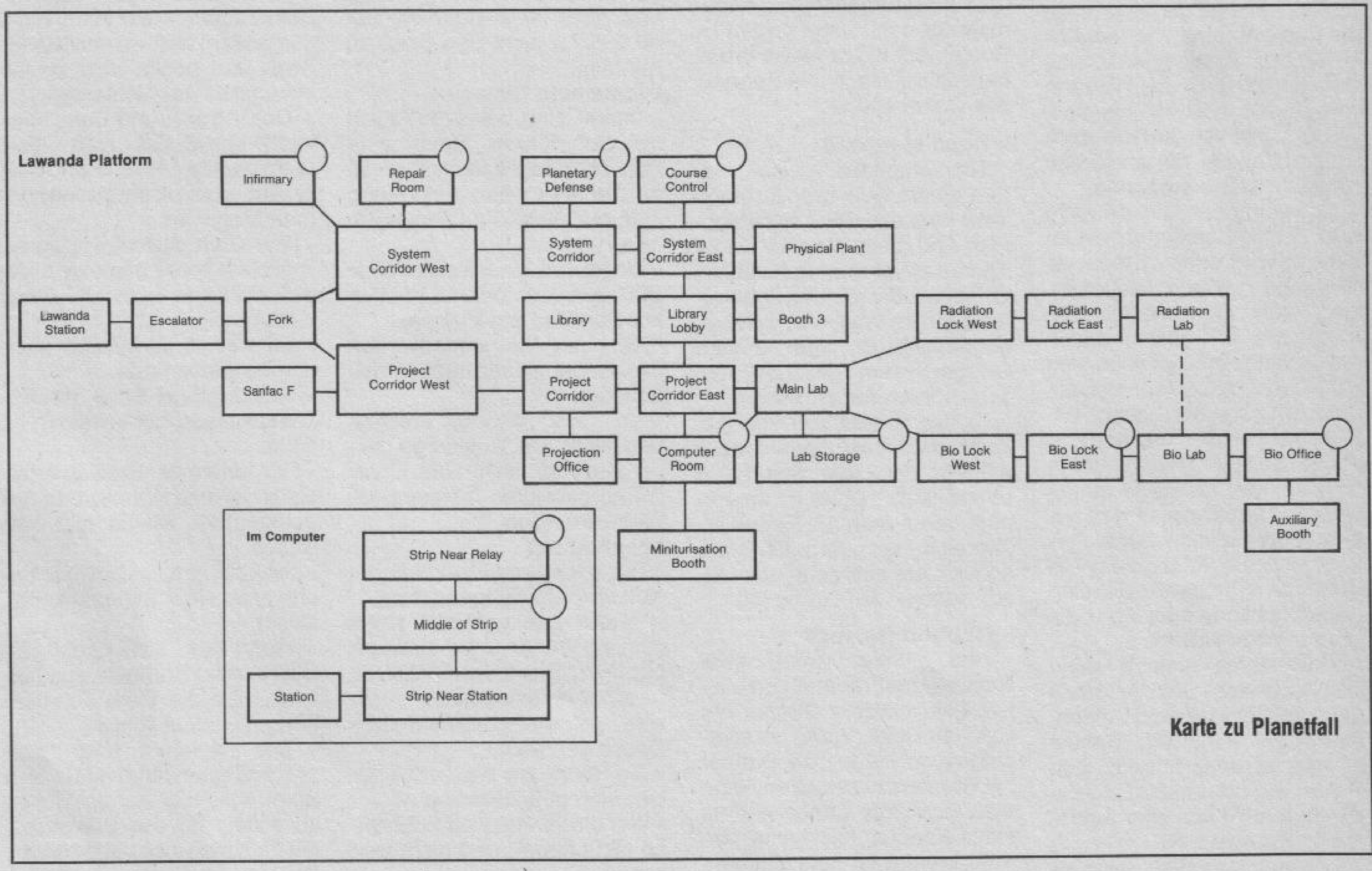
5. Untersuchen Sie Floyd außen und innen, schalten Sie







Mit diesen Karten verliert keiner mehr den Überlick in Planetfall



Karte zu Planetfall

ihn an und warten Sie, bis er funktioniert und laut sagt: "Floyd here now!"

6. Stellen Sie den Glasbehälter aus dem Toolroom unter den Auslaß und drücken Sie den braunen Knopf.

7. Füllen Sie die Flüssigkeit in das Loch. Merken Sie sich die Farbe der Kontrollampe, die dann brennt und holen Sie die Flüssigkeit aus dem "Machine Room". Benutzen Sie aber diesmal den Knopf, der dieselbe Farbe wie die Lampe hat. Wiederholen Sie die Prozedur, bis das System wieder funktioniert.

Übrigens: alle Geräte, für die man eine Karte braucht, werden mit "Slide card through slot" aktiviert.

8. Fahren Sie mit dem "Shuttle Car" zur Lawanda Platform.

9. Trinken Sie die Medizin. Schlafen Sie nur, wenn Sie vorher den Spielstand gespeichert haben.

10. Schicken Sie Floyd nach Norden und lassen Sie ihn das Board holen.

11. Nehmen Sie eine Karte nach der anderen aus dem Panel. Diejenige, die nicht unter Strom steht, muß ausgewechselt werden.

12. In der "Lab Uniform" ist die Teleport-Karte, mit der man sich von "Booth 2" zu "Booth

3" teleportieren kann. Holen Sie sich die Zange und den Widerstand.

13. Reparieren Sie den defekten Widerstand. Dann gehen Sie in den Computerraum und warten auf Floyd.

14. Schauen Sie durch das Fenster und folgen Sie Floyds Anweisungen.

15. Sie brauchen unbedingt den Laser, die "Fresh Battery", die "Mini Card" und etwas Nahrung. Die gute Batterie muß im Laser sein! Teleportieren Sie sich in der Mini-Booth zur kaputten Station (Computer Output!).

16. Stellen Sie den Laser auf "1" und schießen Sie auf den Dreck, der am "Relay" hängt. Irgendwann treffen Sie Ihn. Wenn es geklappt hat, stellen Sie den Laser auf "6".

17. Schießen Sie so lange auf die Mikrobe, bis der Laser heiß wird. Dann werfen Sie ihn auf das Monster.

18. Ziehen Sie die Gasmaske auf, fluten Sie das Labor und gehen hindurch. Speichern Sie aber erst den Spielstand, da ein falscher Befehl den Tod bedeuten kann. Denken Sie daran, daß Sie die Türen aufmachen müssen, sonst verlieren Sie einen Zug und werden zu Futter verarbeitet. *al*

S

Strike Fleet

Zu "Strike Fleet", dem Nachfolger zu "H.M.S: Pegasus", hat Felix Bühler aus Willisau schöne taktische Tips:

Allgemeine Tips

- Man sollte bei jeder Mission so wenig Schiffe wie möglich einsetzen. Erstens wirkt sich das positiv auf die Wertung aus, zweitens ist es unkomplizierter, zwischen drei Kreuzern umzuschalten, als zwischen einem Dutzend Fregatten.
- Hubschrauber können nicht nur zur U-Boot-Jagd eingesetzt werden, sondern auch als fliegende Radar-Stationen. Der Radar eines Hubschraubers reicht viel weiter als der eines Schiffs. Dabei sollten sich die Hubschrauber jedoch nahe beim Mutterschiff halten, um nicht beschossen zu werden.
- Die Zeitkompression kann sehr sinnvoll als Waffe eingesetzt werden. Bei einem zu hohen Kompressionsfaktor erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, daß Luftabwehr-Raketen treffen. So kann man sich besser zur Wehr setzen.

Man startet einfach seine Abfangraketen und schraubt die Zeitkompression hoch. Wenn die feindliche Rakete zerstört ist, stellt man die Zeit wieder auf normal zurück, damit man nicht von einer anderen überrascht wird.

Will man angreifen, so ist es dasselbe: Seezielraketen abfeuern und die Zeitkompression einschalten. Auf diese Weise trifft man meistens, da der Computer nicht mehr die Zeit hat, den Gegner Abwehrraketen starten zu lassen.

Tips zu den einzelnen Missionen

– Enemy below

Hier setzt man am besten nur eine einzige Broadsword-Fregatte ein, das reicht völlig, um mit den U-Booten fertigzuwerden. Man hält sich einfach auf Distanz und läßt die Hubschrauber die Arbeit machen (das gilt übrigens ganz allgemein für den Kampf gegen U-Boote). Auf diese Weise erhält man sehr einfach den Rang eines Commanders.

– Road to Kuwait

Hier empfiehlt es sich, neben einem Belk-Kreuzer noch zwei Pegasus-PHM mitzunehmen und diese etwa 15 bis 20 Kilometer vor dem Pulk fahren zu lassen. Sie räumen dabei alles aus dem Weg, was sich entgegenstellt. So wird es dem Gegner kaum gelingen, die Tanker auch nur zu sehen.

In der Straße von Hormus sollte man besonders darauf achten, daß kein Schiff auf Grund läuft. Nichts ist ärgerlicher, wenn man die Tanker erfolgreich vor Angriffen geschützt hat und dann aus Unachtsamkeit auf Grund läuft.

– Falkland Defence

Hier nimmt man zwei Broadsword-Fregatten und liefert sich mit dem Gegner ein Raketen-Duell. Wenn es allerdings nicht klappt, die Gegner mit Raketen zu zerstören, kann man allerdings einpacken: mit einer Kanonenreichweite von 4100 Metern ist kein Blumentopf zu gewinnen.

– Dire Straits

Hier sollte man wieder zwei Pegasus anstelle einer Fregatte mitnehmen. Damit verfügt man über 24 statt nur 12 Harpoon-Seezielraketen.

Das Problem bei der Mission sind die sechs Silkworm-Abschußrampen, die ihr bestes tun, um den Geleitzug auf Grund zu pusten. Mit einem kleinen Trick kann man sie jedoch ausschalten, bevor sie zum Zug kommen. Gleich zu Beginn der Mission, während man noch gegen die Patrouillenboote kämpft, schickt man einen Hubschrauber nach Norden. Kurs: Straße von Hormus. Dieser kann die Silkworm-Stellungen sehr schnell wahrnehmen.

Man speichert jetzt seine Stellung, fährt auf 108 Kilometer an die Stellung heran (Reichweite der Harpoon) und feuert die Rakete ab. Das wiederholt man sechsmal, dann kann man gelassen die Meerenge durchfahren. Der Hubschrauber bleibt auf seiner Frühwarnposition. *al*

Shadowgate

Siegfried Schmidt aus Düsseldorf spielt das Adventure »Shadowgate« auf seinem Amiga. Seine Lösungshinweise sind allgemein gehalten und nicht zu ausführlich, um dem Spiel nicht den Spaß zu nehmen.

Allgemeine Hinweise

- Immer eine benutzte Fackel mit sich führen. Bevor eine Fackel verlöscht, flackert sie eine Zeitlang. Man hat genug Zeit, um die andere anzubrennen.
- Magie von Zauberrollen über Bücher wirken nur mit speziellen Objekten zusammen.
- Mit einer Ausnahme werden alle Gegenstände nur einmal benötigt.
- Im "Exit"-Window erscheinen nicht alle Ausgänge. Außerdem muß sich nicht hinter jedem gezeigten Ausgang ein Weg verbergen.

Lösungsweg

- Der erste Schlüssel befindet sich über der Eingangstüre.
- In der zweiten Halle sollte man sie Wände unter die Lupe nehmen. Die linke Fackel ist besonders interessant – sie wird zu einem bestimmten Zweck gebraucht.
- Die Steine am Wasserfall geben eine gute Munition ab.
- Wer die versteckten Edelsteine nicht findet, wird nicht weit kommen.
- Im "pedestral room" wird der erste Edelstein benötigt. Die Sphere, die man bekommt, ist so kalt, daß sie sowohl Wasser gefrieren läßt als auch Feuer löscht.
- Aus dem "lair" braucht man den Hammer und den Speer.
- Das Schild schützt gegen den Drachen.
- Im Grabmal muß man die Ruhe der Mumie stören, sonst bekommt man einen wichtigen Gegenstand nicht.
- Scherben bringen wie üblich Glück, vor allem im verspiegelten Raum.
- Den Pfeil aus der "chamber" unbedingt mitnehmen; die Fackeln spenden nicht nur Licht.
- Auf einer baufälligen Brücke sollte man nicht zuviel Gepäck bei sich haben.
- Den "wraith" aus dem "alcove" muß man töten, da er sonst den Abenteurer verflucht und man vor Ende des Spiels stirbt. Die Waffe, um ihn zu besiegen, mag zwar etwas merkwürdig erscheinen, ist aber bereits in unserem Besitz.
- Der Mantel hält einiges ab – nicht nur Regen.
- Das Pergament in der "chamber" gibt wertvolle Hinweise. Die hintere Wand ist besonders interessant.
- Das magische Wort, auf das das Seil reagiert, haben wir vor Augen. Oder?
- Nach der Begegnung mit dem Zauberer (die scroll nicht vergessen) klettert man wieder hoch und begibt sich in den Haupttrakt des Schlosses.
- Den "troll" und den "cyclops" bekämpft man. Erst beim zweiten Mal, wenn man erneut vorbeikommt, wendet man Magie an.
- Leere Schreibtische in leeren Bibliotheken sind immer interessant, wenn man ein wenig stöbern will.
- Eine Brille verbessert nicht nur die Sehschärfe.
- Es bringt viel Spaß, die Bücher zu lesen, notwendig ist es nicht.
- Das Innere der Erde zu erforschen ist eine komplizierte Angelegenheit. Magie hilft hier weiter.
- Im Labor ist eine wertvolle Sache unter einer Steinplatte versteckt.
- Wenn man sich gegen die Säure des Brunnen schützt, kann man die Flöte nehmen. Klingt sie nicht schön?
- Die "sphinx" fragt nach sechs Gegenständen aus dem Spiel. Davon ist nur der Besen im ersten Teil des Schlosses, ihn muß man also dabeihaben. Die Lösung der jeweiligen Frage muß der Sphinx gebracht werden, damit sie den Spieler durchläßt.
- Die Sternenkarte ist nicht nur von vorne interessant. Auf keinen Fall darf man sie vernichten.
- Die Lady im Turm erinnert an den guten Graf Dracula. Die Waffe, um sie zu töten, haben

wir bereits bei uns.
- Den "hellhound" und den "wyvern" im linken Turm kann man jetzt ebenfalls töten, auch wenn die Waffen dafür nicht ganz alltäglich sind. Nun verfügt man über drei der fünf magischen Gegenstände.
- Auf dem Balkon installiert man einen Blitzableiter. Als Dank erhält man einen Zauberstab.
- Auf dem "lookout" findet man etwas Wertvolles. Wenn man die Pretiosen genauer untersucht, bekommt man einen Hinweis auf ihre spätere Verwendung.
- Mit Hilfe des Zauberstabes kommt man zum vierten magischen Teil; die Schrift weist den Weg.
- Sir Doogan will ein Statussymbol zurück. Geben wir ihm, was ihm gebührt.
- Ein weiterer merkwürdiger Schlüssel öffnet den Geheimgang.
- Den fehlenden magischen Gegenstand findet man im "cave". Dazu müssen die Hebel in der richtigen Reihenfolge bewegt werden; frei nach dem Strickmuster: Zwei runter, eins hoch...
- An den "gargoyles" kommt man nur mit Magie vorbei.
- Brunnen in Abenteuer-Spielen sind entweder Münzlieferant oder Münz-Sammelstelle. Hier ist es das letztere.
- Der Rest ist Schweigen: Mit Hilfe der vielen Hinweise, die im Spiel gegeben werden, sollten die letzten Züge ein Kinderspiel sein. *al*

Spellbreaker

Spellbreaker von Dave Lebling ist das schwerste aller Infocomspiele. Es stellt auch hartgesottene Profis vor schier unüberwindbare Schwierigkeiten. Stephan Engelhart und Andreas Paul aus Ingolstadt, zwei Mitglieder der "Infocom User Group Germany", haben es gelöst. Natürlich haben Sie mit den Tips nicht hinter dem Berg gehalten:

Zaubersprüche:

Blorple: Teleportiert den Spieler an einen Ort, wenn der Spruch auf einen magischen Gegenstand angewandt wird.

Lesoch: Beschwört einen Sturm herauf.

Yomin: Der Spieler kann Gedanken lesen. Wenn man ihn auf weniger intelligente Wesen anwendet, bekommt man einen Einblick in deren Gefühlswelt.

Rezrov: Öffnet versperrte Türen und verzauberte Dinge.

Frotz: Bringt Gegenstände zum Leuchten.

Gnusto: Schreibt die erworbenen Sprüche in das Zauberbuch.

Malyon: Erweckt Gegenstände zum Leben.

Jindak: Spürt Magie in Dingen auf.

Throck: Pflanzen wachsen beschleunigt.

Caskly: Macht Gegenstände perfekt.

Espnis: Schläfert Personen ein.

Liskon: Schrumpft lebende Dinge ein.

Tinsot: Verursacht Frost.

Snavig: Man nimmt die Form einer anderen Figur an.

Girgol: Hält kurzfristig die Zeit an.

Tips:
- Alle Würfel, die man während des Spiels findet, mit dem Grabstichel beschriften. Nur durch die Würfel kommt man an verschiedene Orte (Blorple Cube).
- Den Nebel mit Wind vertreiben.
- In dem Zipper kann man sehr viel verstauen, aber auch der ursprüngliche Inhalt ist interessant.
- Den "throck"-Spell findet man am Cliff.
- Die ausgelöste Lawine kann man mit "girgol" anhalten und dann in aller Seelenruhe hochklettern.
- Die Hütte perfektionieren, dann kann man den nächsten Würfel nehmen.
- Der Orc hat Heuschnupfen und muß niesen, sobald Pflanzen in seiner Nähe sind.
- Unkraut soll man nicht schneiden, sondern ausreißen.
- Große Fische interessieren sich für kleine Fische.
- An kleinen Schlangen kommt man ohne Probleme vorbei.
- Die Statue zum Leben erwecken und dann zum Gähnen bringen. Das sollte man so oft versuchen, bis man den Würfel nehmen kann.
- Im "Oubliette" sich selbst verkleinern und in das Ausflußrohr klettern.
- Mit dem Händler um den Preis des blauen Teppichs feilschen. 500 Zorkmid sollten genügen.
- Zuerst das Abflußrohr und dann das Wasser einfrieren, um durch die Falltüre zu kommen.
- Auf den Teppich setzen und dann zum Nest fliegen.
- Im Ozean die Gestalt des Fisches annehmen.
- Das Lavastück abkühlen und dem Stein geben. Dann kann man auf ihm reiten.
- Im Dark Cave die Identität eines Grues annehmen.
- Die goldene Schachtel ist ein Spiegel all der Räume, in die man durch das "blorpeln" kommen kann (Packed earth - Moles). Man steckt den ersten Würfel in die Schachtel.
- Belboz die gestellte Frage beantworten. Von ihm bekommt man den schmiedeeisernen Schlüssel.
- Im Outer Vault mit "jindak" die Helligkeit der einzelnen Würfel feststellen. Die schwächer leuchtenden in den Zipper packen.
- Von der Vergangenheit kann man nur in die Zukunft reisen, wenn sich alles am richtigen Ort befindet.
- Den Schatten sofort attackieren. Sobald er in den Hypercube springt, die Zeit anhalten, den Würfel nehmen und durch einen nicht-magischen Gegenstand ersetzen.

Damit haben Sie das Adventure gelöst. Sie erhalten 600 Punkte und den Rang eines Wissenschaftlers. *al*

Sundog

Sundog ist das erste Spiel von FTL, die auch "Dungeon Master" programmierten. Oliver Krämer hat sich intensiv damit beschäftigt.
- Zuerst sollte man die Waren in den verschiedenen Städten von Jondd ein- und verkaufen, wobei man gleich die Kolonie Banville sucht.
- Erst wenn man einen Gewinn von 10.000 Credits gemacht hat, empfiehlt es sich, die Sundog zu reparieren und auszurüsten. Vor allem braucht man einen Vorrat an Control Nodes. Sie lassen sich auf den Systemen Woremed und Glory zu hervorragenden Preisen verscherbeln. Der Einkaufspreis sollte bei 1785, der Verkaufspreis bei 3500 Credits liegen.
- Jetzt darf man allmählich an seinen ersten interplanetarischen Flug denken. Ein lohnendes Ziel ist Woremed. Hier kann man seine Cadcams mit viel Gewinn verkaufen – der Marktpreis liegt etwa bei 13000 Credits.
- In jedem Fall soll man vor einem Raumflug den Spielstand speichern, sei es zu einem interplanetaren oder interstellaren Flug. Das hat seine Vorteile, denn der ohnehin gestreßte Raumpilot stößt alle Nasenlang auf Weltraumflegel, die es auf die Ladung abgesehen haben und das auch mit Nachdruck zu fordern wissen.
- Gibt das Schiff bei einem Piratenüberfall Alarm, fährt man den Schutzschirm hoch und eröffnet möglichst früh das Feuer. Man kann natürlich als friedliebender Mensch versuchen, mit den Piraten zu diskutieren, was aber meistens herzlich wenig bringt.
- Wenn der Schutzschirm unter den Treffern zusammenbricht und der Feind beginnt, die Systeme zu Klump zu schießen, schaltet man die Schirme ab und wartet gefaßt auf sein Ende. Ein neuer Start (haben Sie den Spielstand gespeichert?) ist in dieser Situation besser und vor allem billiger als eine Reparatur, falls man doch noch den Zielplaneten erreicht.
- Auf Woremed findet man in den Bars massenhaft Ausrüstungsgegenstände. Man sollte sich hier unbedingt einen Groundscanner zulegen, er darf bis zu 11.000 Credits kosten. Bietet der Händler den Scanner zu teuer an, handelt man ihn herunter. Wenn er erbost das Gespräch abbricht, versucht man es erneut. Den Groundscanner baut man anstelle des normalen Scanners in die Pilotage ein. Mit diesem Modul kann man auf Planeten von Stadt zu Stadt springen, was natürlich viel Zeit spart.
- Ein weiterer praktischer Gegenstand ist der Cloaker (max. 5.500 Credits). Ihn baut man statt der Cyrofuse in die Schutzschilde ein. Mit dem Cloaker kann die Sundog von den Radarschirmen der Piraten für einige Zeit verschwinden. Aktiviert wird es über das Tactical-Menü.

Einen Nachteil hat er aber auch: nach dem Anlassen steigt der Treibstoffverbrauch ganz erheblich. Das kann fatale Folgen haben, wenn es bis zum Planeten noch ein weiter Weg und man ohnehin mit dem Treibstoff knapp ist. Seltsamerweise wird der Verbrauch gedrosselt, wenn man vier Cloaker in die Sundog einbaut. Zur Sicherheit hat man immer ein paar Kanister Reserve-Treibstoff dabei.
- Bei den Gegenständen, die man im Spiel braucht, lassen sich in den einzelnen Sonnensystemen erhebliche Preisunterschiede feststellen. Im New-Shot-System sind vor allem Burger und Individual-Schutzschirme billig. Auch Ersatzteile für das Raumschiff sind preiswert, man bekommt jedoch nicht alle Teile.
- Besonders an den Individualschirmen sollte man nicht sparen und immer zwei Schirme tragen, wenn man zu Fuß in der Stadt unterwegs ist.

– Wenn man von Piraten angegriffen wird und dabei den Cloaker einsetzt, hat man gute Chancen, sie zu besiegen. Außerdem braucht man nicht mehr den normalen Schutzschild bemühen.

Mit ein wenig Glück findet man nach einem Sieg eine Ladung Güter, die man mit dem Traktorstrahl an Bord holen kann. Deshalb immer nur mit einer Fuhre fliegen. *al*

Split Personalities

Andreas Peter aus Berlin hat einen POKE für "Split Personalities" auf dem C 64. Ihr unterbrecht das Spiel mit einem RESET und gebt POKE 12156,205 ein. Mit SYS 2128 geht das Spiel weiter. *al*

Stifflip & Co.

Jürgen Ilbertz spielt Stifflip und hat einige Denkanstöße für das Spiel. Sie sind ein wenig verschlüsselt, um nicht gleich die Lösung zu verraten.

- Waffen bringen kein Glück und Schnaps nur eine "Fahne".
- Das große Waldsterben sollte nicht unterstützt werden.
- Faden am Seil erspart Quälerei.
- Basteln mit Schilf macht nicht nur Spaß.
- Seilfallen sollten einfach "wegfallen".
- Gepflegte Fingernägel sind oft hilfreich.
- Der Barkeeper wünscht sich ein Radio (und das nicht erst zu Weihnachten!).
- Haarspange auf Kontaktsuche!
- Klettern oder springen, das ist hier die Frage...
- Kristalle sind manchmal energiegeladen.
- Feigheit wird oft bestraft.
- Kleine Tierstunde: Bienen hassen Feuer, Schlangen sind musikalisch und Salz vertreibt Blutegel. Affen freuen sich, wenn sie Honig (im Glas) bekommen.
- Der "Lange" holt den Teppich.
- Höre auf dein Gewissen.
- Spinnen haben schon so manchen vertrieben.
- Äxte dienen auch als Türöffner.
- Auch kleine Geschenke erhalten die Freundschaft.
- Im Treibsand erst einmal tief Luft holen.
- Warum nicht mal durchs Fernglas sehen?
- Nicht zu großzügig mit den Münzen umgehen.
- Warum nicht mal zur Banane greifen?
- Frauen sind oft gute Kämpfer.
- Unbedingt Orgel spielen lernen.
- Die Gegner sind kräftig, aber langsam. *al*

Solomons Key

Bernhard Bichmann aus Freiburg hat uns viele Kniffe zu »Solomons Key« verraten. Er hat einen Schneider CPC zu Hause, die Tips müßten aber auch auf allen anderen Versionen funktionieren. Hier also seine Hints:

»Seid gegrüßt, Schatzsucher aller Nationen. Ich mach' Euch einen Vorschlag: Ich sag Euch, wie man an den Schatz des alten Solomon rankommt und Ihr helft mir beim Tragen (einer alleine kann das nicht schaffen). Hinterher machen wir Halbe-Halbe. Alles klar? Dann ran ans Programm. Ach, ehe ich es vergesse, ich hoffe Ihr habt die Mikroschalter vorgewärmt, denn ohne wird es einige heiße Szenen geben.

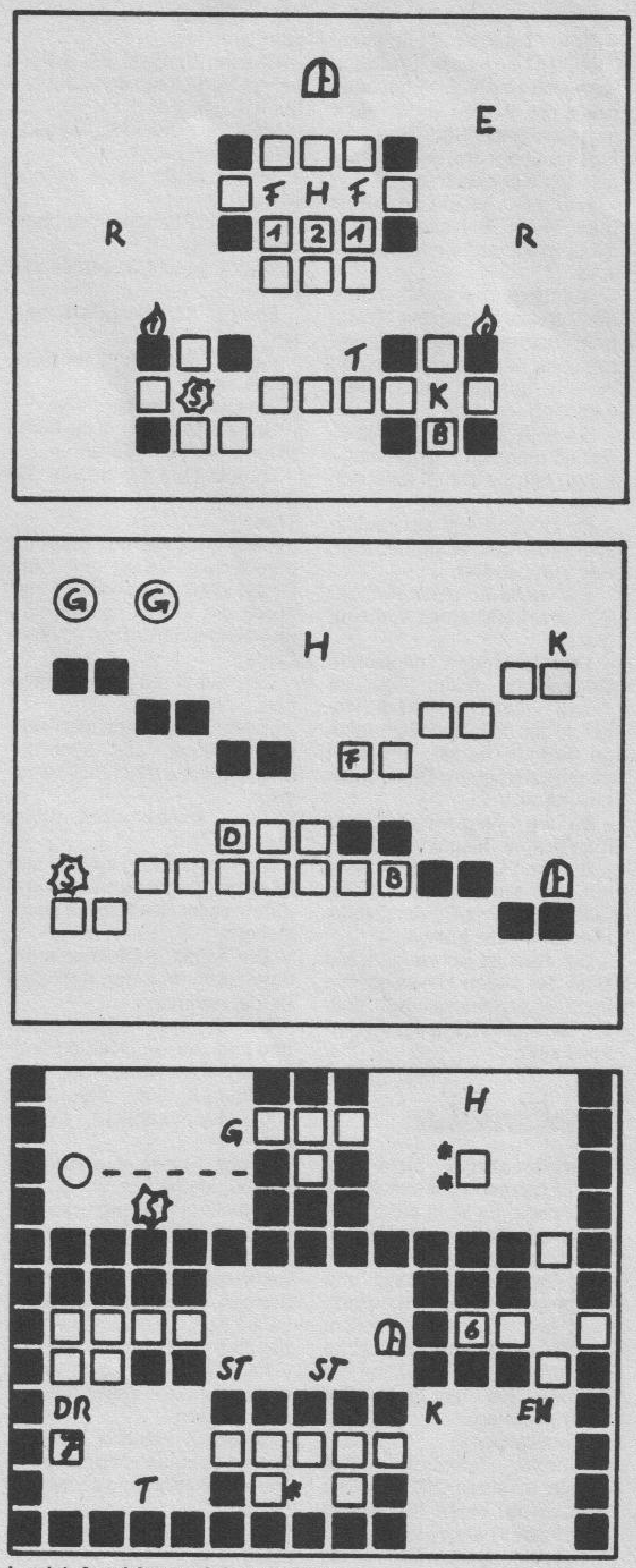
Damit es keine Probleme mit den Feuerbällen gibt, steht am Anfang jedes Levels, was die Anzeige anzeigen sollte. G steht dabei für groß, K für klein und X steht für eine Leerstelle, wobei ich von drei Stellen ausgehe.

Level 1 (XXX)

Die leichteste Übung: Dem "Tier" den Stein unter den Füßen wegzaubern und den unteren Bonus holen. Dann rauf zum Schlüssel laufen, auf einer beliebigen Seite nach oben gehen und die "Range" holen. In den neu gebauten Gang hineinlaufen und dort beide Lagen Boni abräumen. Dann auf der anderen Seite runterfallen lassen und das zweite Range holen. Man sollte nicht vergessen, die Fee zu fangen, wenn sie in der Nähe ist. Dann verläßt man in einem günstigen Moment den Level.

Level 2 (XKK)

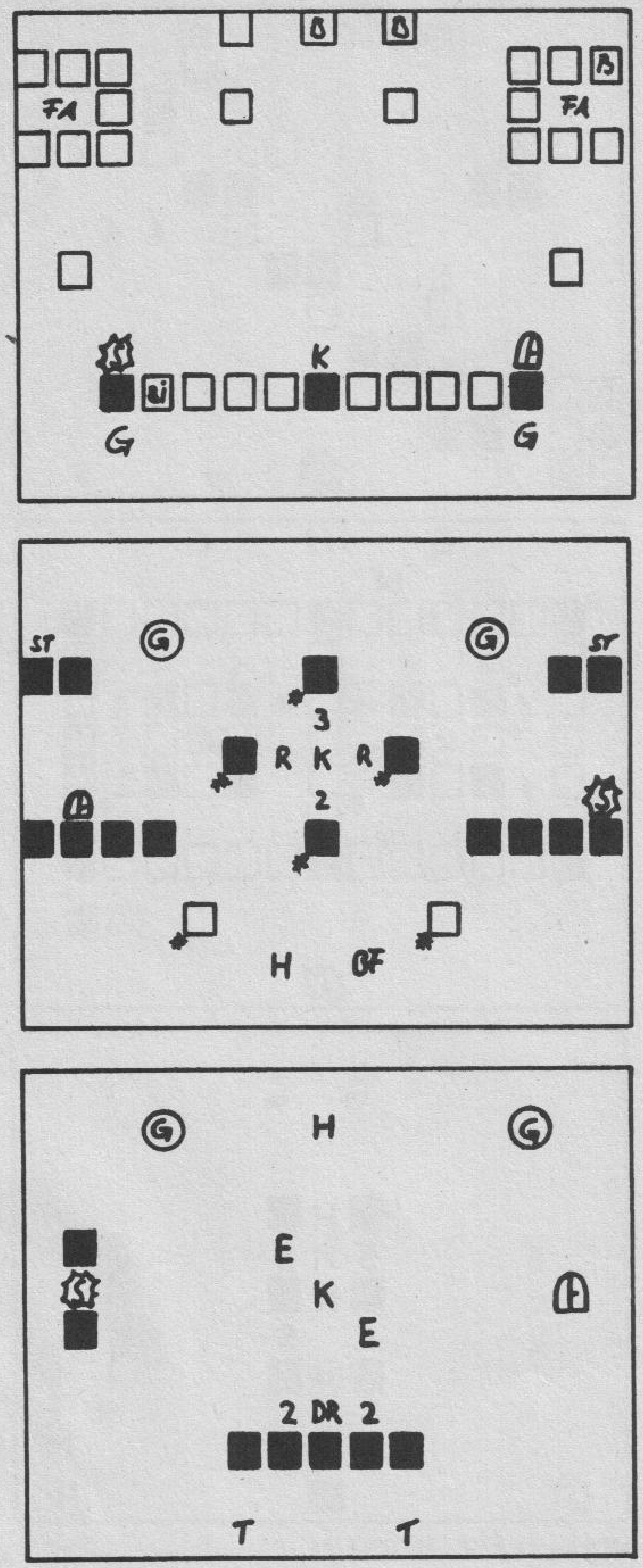
Die Demolition freilegen und warten, bis ein oder zwei Teufel unten sind. Dann angreifen und nach bestandenem Kampf den Bonus einsammeln: den Feuerball, den Schlüssel und das Herz holen. Den Stein bei M4 beseitigen und runterfallen lassen. Wenn es möglich ist, sollte man die Fee gleich im Flug mitnehmen. Den Bonus kann man sich von oben mal anschauen (schräg nach unten lenken), doch es lohnt sich nicht, ihn zu holen; man steuert besser gleich auf den Ausgang zu.



Level 1, 2 und 3 von "Solomon's Key"

Level 3 (KKK)

Einen Block auf E4 setzen, direkt nach einem Schuß hochspingen und durch den Gang gehen. Die Steine auf K2 und J2 setzen, warten bis beide Sternchen auf der äußeren Umlaufbahn sind. Danach beide Steine wieder wegnehmen. Man wartet solange, bis das untere Sternchen auf K4 ist und springt dann nach unten. Über M4 & L3 wieder nach oben hüpfen und durch einen



Level 4, 5 und 6 von "Solomon's Key"

gezielten Stein auf J2 den Gang für die Sternchen blockieren.

Man läuft hinunter, holt den Bonus, entfernt den Stein N8 und benutzt einen kleinen Feuerball (es geht auch ohne, er muß nur für einen großen Feuerball Platz machen). Falls man den Level wiederholen muß, darf man keinen Feuerball benutzen, da alle anderen für spätere Level genau verplant sind. Das Sternchen von M11 befreien und sofort bis ans Ende von K11 rennen. Das Sternchen läßt man vorbei, läuft in einen Gang und verschließt ihn hinter sich. Das beseitigt man mit einem Feuerball, dann macht man sich rundherum ein wenig Platz. Dann Stein unter dem Drachen entfernen und den Feuerball einsammeln.

Sollte man wiederholen müssen, geht es ebenfalls ohne einen zusätzlich verprassten Feuerball: Direkt hinter dem Tier herlaufen, auf C10 einen Stein setzen und gleich wieder nach oben springen. Dort setzt man einen Stein auf D10, wartet, bis Drache drauf steht, und entfernt den Stein wieder. Dann einen Stein auf E11 setzen und auf D10 gehen. B10 und C10 wegputzen. Wenn das Tier vorbei ist, holt man den Feuerball und von der Ecke aus auf D10 zurück. Die Steine C8 und B8 mit Helm knacken und den Gang hochlaufen. An das äußerste Ende von E8 stellen und hoffen, daß die Fee bald vorbei kommt.

Einen Stein auf G7 setzen, warten, bis beide Tierchen sich zum Ausgang hin bewegen, um dann über einen Stein auf F8 auf G7 zu kommen. Von da aus durch nach unten gesetzte Steine in den nächsten Level – und der ist gegen den letzten eine reine Entspannung.

Level 4 (XKK)

Unten den Feueraufbesserer holen, den restlichen Krempel einsacken und ab in den Ausgang – das war's schon.

Level 5 (XBK)

Mit dem Stein auf M7 den Teufel umlenken und hinter ihm her bis an die Kante laufen. Dort wartet man, bis das Sternchen von J6 an der rechten unteren Ecke ist, läßt sich dann auf K10 lassen und geht sofort rechts runter. Das muß eine fließende Bewegung sein, also nicht verzweifeln, wenn es nicht sofort klappt. Den großen Feuerball und das Herz einsammeln, von der linken Ecke aus auf C11, wenn ein Sternchen an E10 oben nach rechts läuft, den Stein entfernen.

Jetzt sollte man an K10 zwei Sternchen haben. Einen Stein auf D10 stellen und warten bis Teufel vorbei ist. Weitere Steine kommen auf E10 und F10, E10 gleich wieder hinter sich verschwinden lassen. Den Stein auf G9 entfernt man, wenn das Sternchen von H8 diesen runterläuft, und stellt ihn gleich wieder hin. Wenn das Sternchen an F6 auf dem Weg nach oben ist, springt man auf H8 und holt sich von dort aus den Schlüssel und die Range. Nun nur noch rüber zur Tür, wobei man auf Sternchen und Teufel achten sollte.

Level 6 (BKB)

Wenn der erste Teufel vorbei ist, sofort auf F10 springen, einen Feuerball loslassen (zum Platz machen, man kann den Drachen auch überspringen) und ein Stück zurückgehen, um dem Drachen auszuweichen. Ist der Drache beseitigt und die Boni eingesammelt, stellt man einen Stein auf K9 und läuft von dort aus über L8, M7, L6 bis I3 ans Herz. Dort sammelt man die Fee ein und läßt sich in einem günstigen Augenblick auf den Schlüssel fallen.

Das muß alles schnell passieren, klappt aber nur, wenn man direkt nach dem ersten Teufel springt. Vorsicht bei der zweiten Ente, da wird es besonders eng. Unten auf dem Steg angekommen, muß man aufpassen, denn nicht immer hat die untere Ente den Stein von M7 entfernt, was bedeutet, daß die Teufel auf den Steg geleitet werden. Meistens hat aber der Feuerball die untere Ente erst später erwischt, so daß man ohne Probleme in den Ausgang kommt.

Level 7 (XKB)

B12 entfernen, dann die Fee befreien, A12 entfernen und die Fee aufsammeln. Den Feuerball und die Juwelen holen. Einen Stein auf N6 und O5 setzen. Danach wartet man auf N6, bis der Schuß vorbei ist, holt sich den Schlüssel und hält die Schüsse durch Steine auf M4 und N4 auf. N3 entfernen, auf N4 springen.

Nun sollte man warten, bis der Generator drei Teufel hintereinander ausgeworfen hat, bevor man sich auf die Treppe wagt. Da der Drache die Steine unter einem zerschießt, muß von N4 aus der Stein auf N3 immer wieder erneuert werden. Auch auf der anderen Seite sollte man auf die Schüsse des Drachen achten, dann kommt man gut runter und in den Ausgang.

Level 8 (KBK)

Jetzt kommt der erste schwierigere Level. Als erstes müssen die Sternchen von der äußeren Umlaufbahn in einen abgegrenzten Bereich eingesperrt werden. Dazu müssen folgende Steine gesetzt werden: A12, B11, A10, C11, D11, E11, F11, G11, H11 und H10.

Das muß in der Zeit geschehen, die die zwei Sternchen brauchen, um an I9 zu kommen. Sind sie dann an einem vorbei, baut man die Reihe bis

zum anderen Ende weiter, öffnet sie nur wieder, um das einzelne Sternchen, das in die andere Richtung gelaufen ist, in den Käfig reinzulassen.

Jetzt zu den inneren Räumen: G9 entfernen und hinter F10 so lange warten, bis beide Sternchen draußen sind. Sofort dasselbe bei M9 wiederholen und durch N10 einen zweiten Bereich abschließen. Es ist wichtig, daß man gleich bei M9 weiter macht, bevor die Sternchen dort eine weitere Runde gedreht haben. Man braucht zwar gute Reaktionen, um rechtzeitig das Schild auf L10 zu setzen, aber die weitere Arbeit wird dadurch unheimlich erleichtert. Also C9 und D9 entfernen und auf C10 einen Stein stellen. Sobald alle Sternchen vorbeigezogen sind, von C10 aus B8 entfernen, und von B9 mit dem Helm B7 entfernen und den Bonus holen.

Einen Stein auf A8, von diesem B6 entfernen, um dort hinzuspringen. Den Bereich durch einen Stein auf A6 wieder schließen, warten, bis die Sternchen im Inneren vorbeigezogen sind, dann einen Stein auf C7 legen und über D6 zu dem Schlüssel laufen. Dort schließt man sich durch D6 so lange ein, bis das Sternchen vorbei ist, um es dann schnell durch einen Stein auf C6 in B6 einzusperren. F6 entfernen, runter auf F9 und durch D9 und G9 wieder einen Bereich zumachen.

Nun durch einen Stein auf I8 dafür sorgen, daß auch die anderen beiden Steinchen in diesen Bereich laufen. Da eines innenherum läuft, noch einen Stein auf L8 bauen. Wenn alle unten sind, die Falle durch M9 zumachen. Nun kann man ungestört alle Boni einsammeln und, wenn man noch Zeit und Mut zum Risiko hat, auch noch die Fee befreien. Das geht am besten, wenn man die Sternchen noch mal in kleinere Bereiche einsperrt. Ansonsten: ab in den Ausgang.

Level 9 (KBK)

Von der linken Ecke aus eine Treppe von B12 bis E9 bauen. Auf D10 warten, bis Ente nach rechts vorbei ist und dann schnell von D8 bis A5 weiterbauen. Das muß schnell geschehen, da die nächste Ente schon im Anflug ist. Mit Steinen von B5 bis F5 auf G5 rüber und E5 wieder beseitigen. Warten, bis die Mönche hoch kommen, Feuerball auslösen und beide Mönche erlegen. Hier kann man auch noch einen Ball benutzen. Nun durch den Schacht fallenlassen, wenn die Enten günstig stehen. Die Fee einsammeln und – wenn es sein muß – noch die Münzen. Tief durchatmen, die verkrampfte Hand lockern und in Level 10 gehen.

Level 10 (XXK)

Range einsammeln, Stein auf L12, K11, L11. Nun von L11 aus zuerst M9 und dann K9 von unten beseitigen, einen Steg bis F11 bauen, Dort von unten F9 und G9 entfernen.Da jetzt die Teufel wieder die linke Seite runterkommen, wieder nach rechts und I11 beseitigen. Dort warten, bis sich die Teufel wieder auf die rechte Seite konzentrieren und dann über G10 hoch zum Key. Diesen zusammen mit dem Bonus holen und rüber zu J7. Nicht vergessen M7 zu beseitigen. Macht der Generator eine Pause, gleich rüber in den Ausgang. Die Fee ist hier nur etwas für Profis.

Level 11 (XXK)

Stein auf D12, ein bißchen zurückgehen, über Sternchen springen und es durch H12 in J12 einsperren. Dasselbe mit außen umlaufenden Sternchen. Stein auf G12, hochspringen und am linken Rand warten bis der Patient in H12 ist. Dann die Falle durch H11 schließen. F11 & E11 besetzen und einem Schuß nach von D11 aus die Steine auf C11 und C10 setzen. Nun sofort über E10 auf D9, wenn von oben nichts kommt, weiter auf A8 laufen. Hier braucht man Glück und Übung. Jeweils nach Schüssen über Steine auf B8, A7 und B6 hoch, Bonus einsammeln und auf anderer Seite wieder runter. Steine auf M12, L11 und M11, K10 entfernen und rauskommenden Sternchen ausweichen. Bevor die Sternchen zurückkommen, die Schlüssel holen und schnell in den Ausgang düsen.

Level 12 (XXK)

Entspricht bis auf einen Bonus Level 4. Auf keinen Fall Bi vergessen.

Level 13 (XXB)

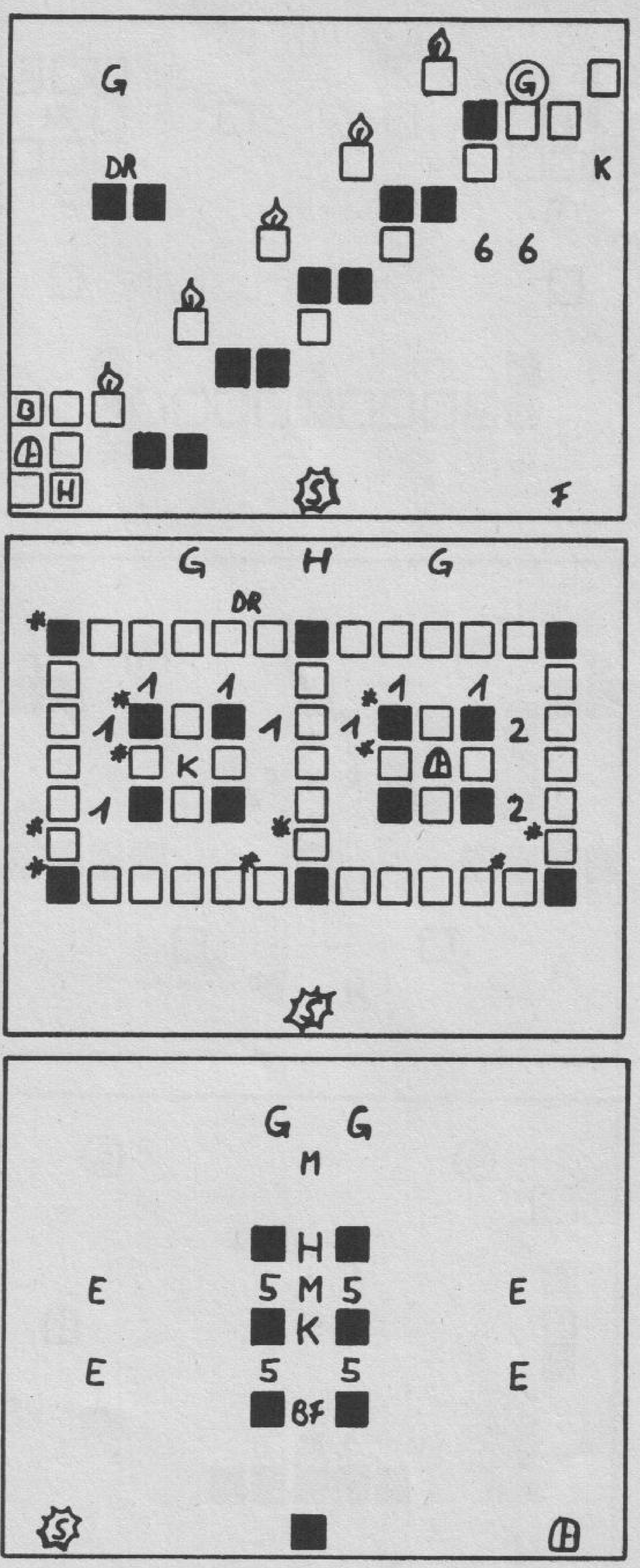
Links hochspringen, Stein auf F9 setzen und die Demolition freilegen. Man wartet so lange, bis sich in der Senke vier oder mehr Teufel tummeln. Dann wendet man die Demolition an, scheffelt die Boni und wiederholt dasselbe auf der anderen Seite. Dann über G9 oder I9 auf H8. Dort wartet man, bis die Generatoren eine Pause machen. Dann entweder die Juwelen holen oder gleich in den Ausgang.

Level 14 (XXB)

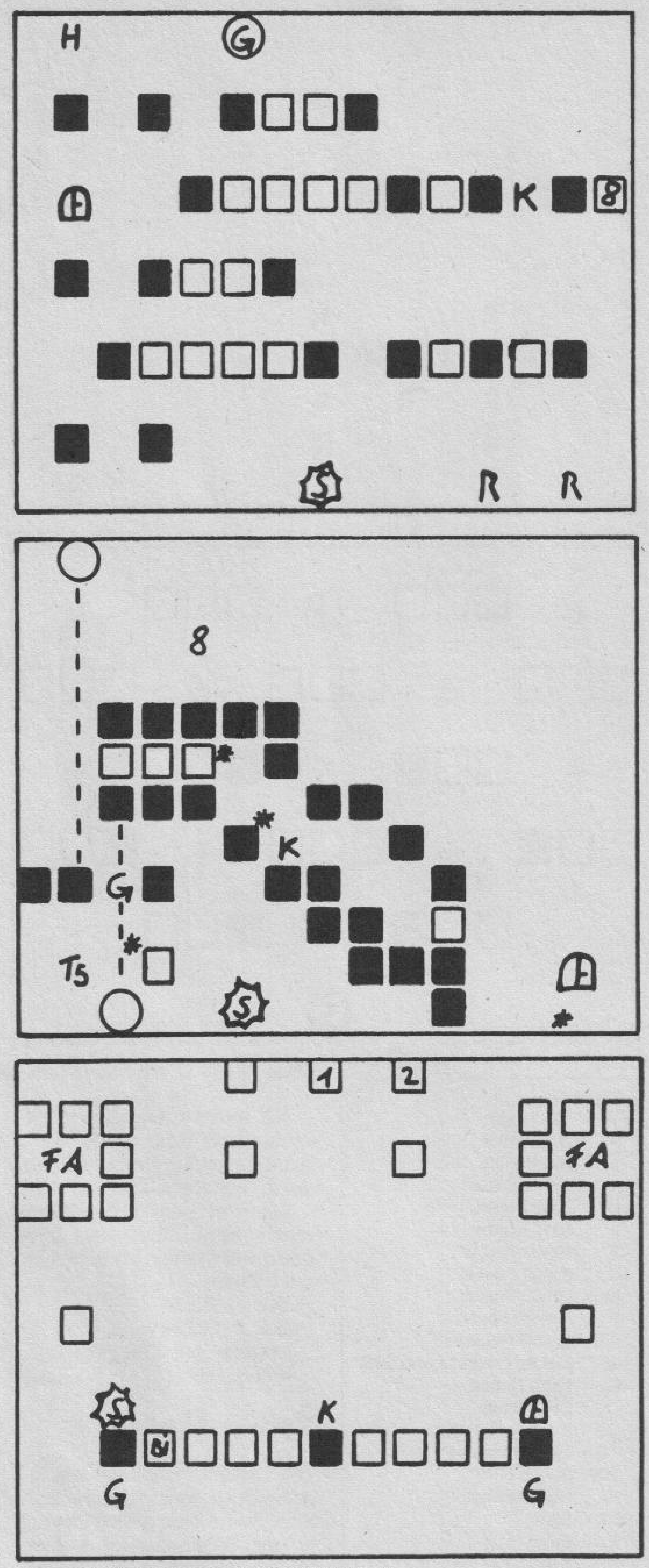
Stein auf E12, von D11 aus E9 mit Helm entfernen, über C10 auf D8, Stein auf C9 und von da B7 entfernen. Dasselbe noch mal mit E5, auf D5 warten, bis kein Teufel kommt, nach F4 rüberspringen, von G4 aus Stein auf F4. Wenn die Ente und der Teufel nicht gefährlich werden können, schnell den Schlüssel holen. Runter zu den Range, einsammeln, zu G6 hoch, den Stein auf E6 entfernen, runter, warten bis alle Teufel verschwunden sind, in den Ausgang.

Level 15 (XXB)

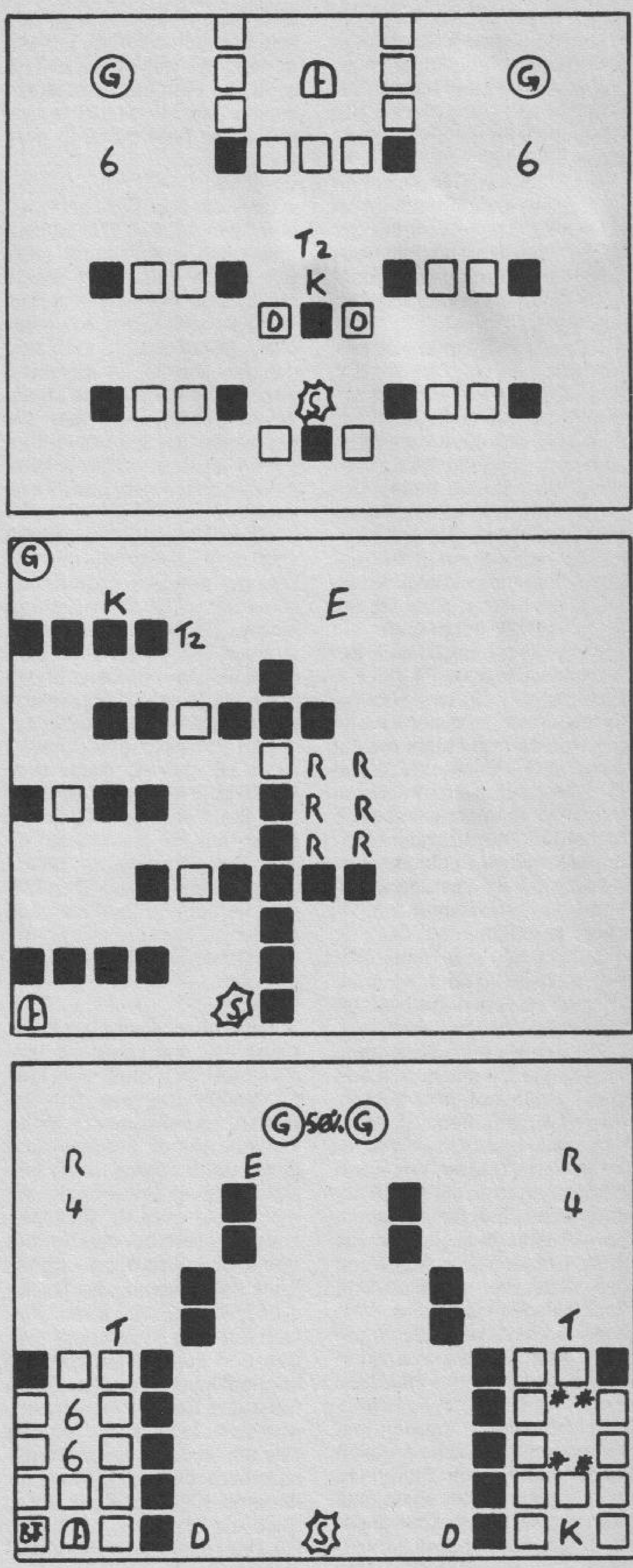
Zum linken Demolition rüberlaufen und warten, bis zwei



Level 7, 8 und 9 von "Solomon's Key"



Level 10, 11 und 12 von "Solomon's Key"



Level 13, 14 und 15 von "Solomon's Key"

Teufel runterkommen. Wie üblich die Demolition anwenden und die Boni einsammeln. Dasselbe macht man auf der rechten Seite. Über E12, F11, E10 und F9 nach oben laufen, einen Stein auf H8 setzen und rüberspringen. Man wartet bis die Teufel vorbei sind und über G7, H6 und I5 nach oben sausen. Wenn Ente vorbei ist, auf K6 springen, warten bis das Tier wendet, dahinterspringen und N8 entfernen.

Im gleichen Augenblick muß man den Feuerball starten und ein Stück zurücktreten. So hat man mit einem Feuerball mindestens zwei Sternchen und zwei Tiere erlegt. Jetzt kann man nach unten laufen und den Schlüssel holen. Wieder rauf, von O8 aus Stein auf M6 setzen, rüberspringen, Boni holen, Zeitbonus holen, Juwelen holen, Big Fire holen und ab in den Ausgang. Das natürlich, ohne mit einer Ente, einem Sternchen oder einem Teufel zusammenzustoßen. Den Feuerball holt man am besten von D12 aus.

Level 16 (XXB)

Den Schlüssel holen, Range einsammeln und über eine Treppe in Flugrichtung der Schüsse (z.B. von D8 bis K2) hoch zur Türe gehen.

Level 17 (XXB)

Ein Stück nach rechts gehen und dann immer nach oben (über H12, G11, F10, E9, D8, C8, B7, A6). Wenn man zügig hoch geht, kann man es überleben, auch wenn es fast unmöglich erscheint.

Jetzt einen Stein auf B6 setzen und von dort A6, A4, C4 und B4 entfernen. Vorsicht, die Teufel fliegen tief. Jetzt hat man Zeit, das Juwel von oben zu holen, denn die Pause vom Generator dauert einen Moment. Während dieser Pause rüber auf D6 und gleich G4 entfernen. Nun D6 und E6 frei machen, folgendes Kletterkunststück ausführen: Start ist F6, Stein auf E5, hoch, Stein auf F5, E5 wieder weg, Stein auf E4, hoch, Stein auf F4, D2, E4, E2 entfernen. Nun stört der linke Generator nicht mehr. Wenn der Rechte mal Pause macht, unter der Tür durch und J2 und K2 entfernen. In der nächsten Pause K6 entfernen und auch rechts ist Ruhe. Jetzt kann man ungestört den Schlüssel einsammeln und dem Ausgang einen Besuch abstatten.

Level 18 (XXB)

Jetzt geht's ans Üben. Bisher war es ja noch einfach, aber in diesem Level verliert man sicher einige Leben.

Zu Beginn ein wenig nach vorne laufen; nicht zu weit und einen Stein auf M10 setzen. Das geht am besten, wenn man mit gedrückten Feuerknopf wartet und springt, wenn die Sternchen an der linken unteren Ecke sind. Übung macht den Meister. Nun kreisen die drei um diesen Komplex. Wenn das letzte Sternchen an M10 hochläuft, M10 entfernen. Jetzt sollte an M11 kein Sternchen mehr sein. Ganz an die Wand gehen und mit dem Feuerball die Tierchen beseitigen. Glücklicherweise erledigt dieser Feuerball meistens gleich auch noch einige Sternchen der unteren Reihe, sonst muß man kurz warten, bis das andere Sternchen vorbei ist und dann weitergehen. Das braucht einiges an Fingerspitzengefühl und Übung. Hinten angekommen, setzt man einen Stein auf D12 und E11. Danach sammelt man die Münzen ein und setzt einen Block auf F11, G10, I9, L9, M9 und O9. Wenn man die Steine schnell genug hintereinander gesetzt hat, befinden sich nun alle Sternchen im unteren Teil. Kommt gerade kein Sternchen vorbei, M9 entfernen, M7 mit Helm zerbröseln, die Flamme runterfallen lassen und M9 wieder zumachen. Der Rest dürfte ja wohl klar sein.

Level 19

Über die drei Tiere springen und Stein auf E12, D11 setzen. Wenn kein Teufel kommt, nach B11 laufen und sofort Steine auf A10, B9 setzen. Wenn kein Teufel kommt, nach D8 ausweichen, geradeaus rennen und den nächsten Teufel überspringen. Wenn man nun auf L8 angekommen ist, wartet man, bis der zweite zu dem übersprungenen Teufel kommt (hier kommen sie paarweise) und J7 entfernen.

Einen Stein auf K8 und O8 setzen. N7 entfernen und die Flamme anregen, indem man versucht, auf N9 einen Stein zu setzen. Dann nimmt man Anlauf von L8. Wenn man sie erreicht hat, springt man auf den Stein O8. Das ist nicht einfach und erfordert einige Anläufe.

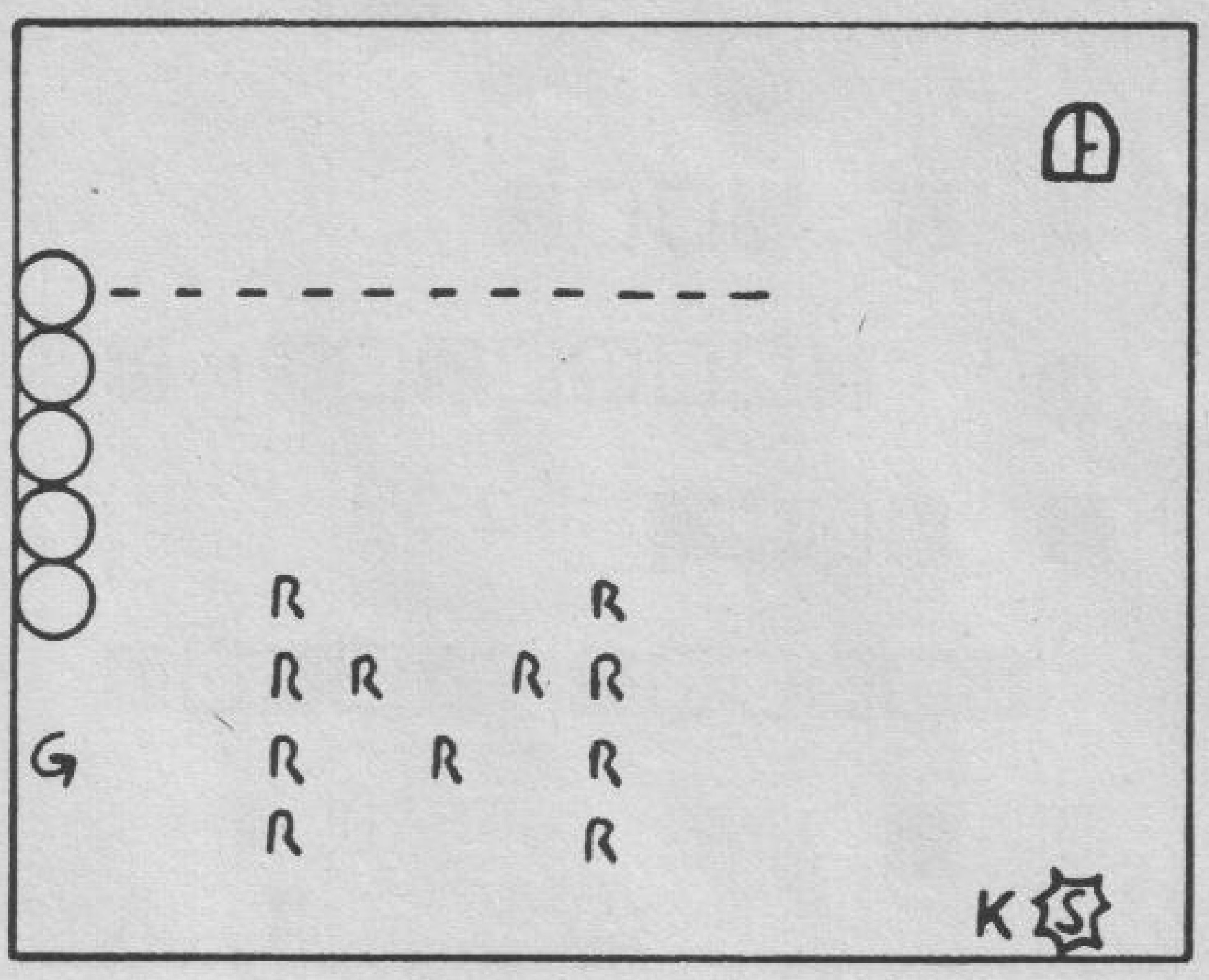
Den Schlüssel einsammeln, nach L6 gehen. Nach dem Schuß läuft man hoch, setzt einen Stein auf J6. Den Bonus holen, auf H6 einen Stein legen und die Range holen. Dann zurück auf L6. Den läßt man vorbei und läuft bis nach A6 durch. Nun kann man mit ein bißchen Geschick die Münze holen.

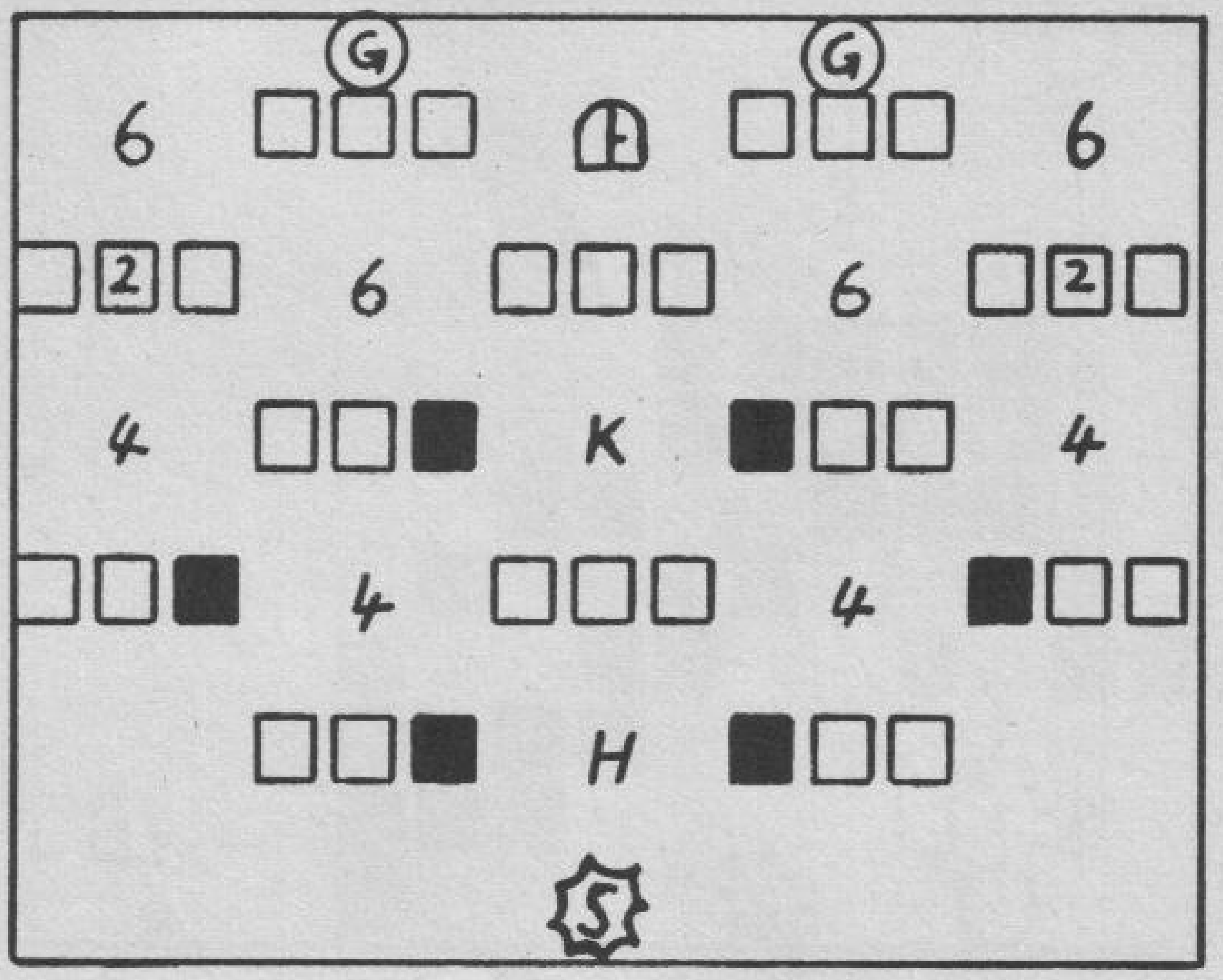
Level 20

Jetzt aber erstmal den 20. Level: Da man hier wie verrückt springen muß, eine kleine Ausführung, wie man am besten durchkommt: Einen kleinen Anlauf nehmen und lange nach schräg oben lenken. Wenn es Schwierigkeiten gibt, sollte man in einfachen Leveln einfach nur den Sprung "eins rüber, eins hoch→ üben.

Im Fallenlassen die Steine auf I5, G7 und I10 setzen. Einfach auf dem Feuerknopf bleiben und zum Umdrehen nur kurz an Joystick tippen. Wenn diese drei Steine nicht stehen, wird es so kompliziert. Auf das Tier am Boden gehe ich auch nicht mehr ein, da muß man eh dauernd rüberspringen. Also, Stein auf M11, C12, C10, E10, G9 (Vorsicht: beim Springen nicht zu lange nach oben lenken, da man sonst G7 anknackst), K9, O10, N9, O8, M7, O6, N5, L4, K4. Mitgekommen?

Von K4 auf I5 springen und einen Stein auf H3 setzen, dann nach G7 springen. Stein auf E6, C5, A4, C3, D2, E2, F2, G2. Jetzt nur noch den Schlüssel holen und ab wieder an den Anfang.





Level 16 und 17 von "Solomon's Key"

Legende:

1	100 Punkte
2	200 Punkte
3	500 Punkte
4	1000 Punkte
5	2000 Punkte
6	5000 Punkte
7	10000 Punkte
8	20000 Punkte
9	50000 Punkte
F	Kleiner Feuerball
BF	Großer Feuerball
Bi	Kleiner Feuerball wird groß
R	Extra Range
D	Destruction
T2	Time Bonus x2
T5	Time Bonus x5
50%	Bonus 50%
H	Fairy erscheint
(S)	Start
E	Ente
K	Schlüssel
T	Tier
G	Generator außer Betrieb
(G)	Generator in Betrieb
ST	Steinbock
DR	Drache
EN	Engel
FA	Fairy
B	Wechselnder Bonus
M	Mönch
X	Sperre

Na, schon irgendwelche Vorahnungen? Nein, es ist noch nicht geschafft, denn nach Level 20 kommt wieder Level 1.

Wer auf dem C64 "Solomon's Key" spielt und dringend mehr Leben braucht, hier die POKEs:

POKE 2213,234
POKE 2214,234

Neustart mit SYS 2063.

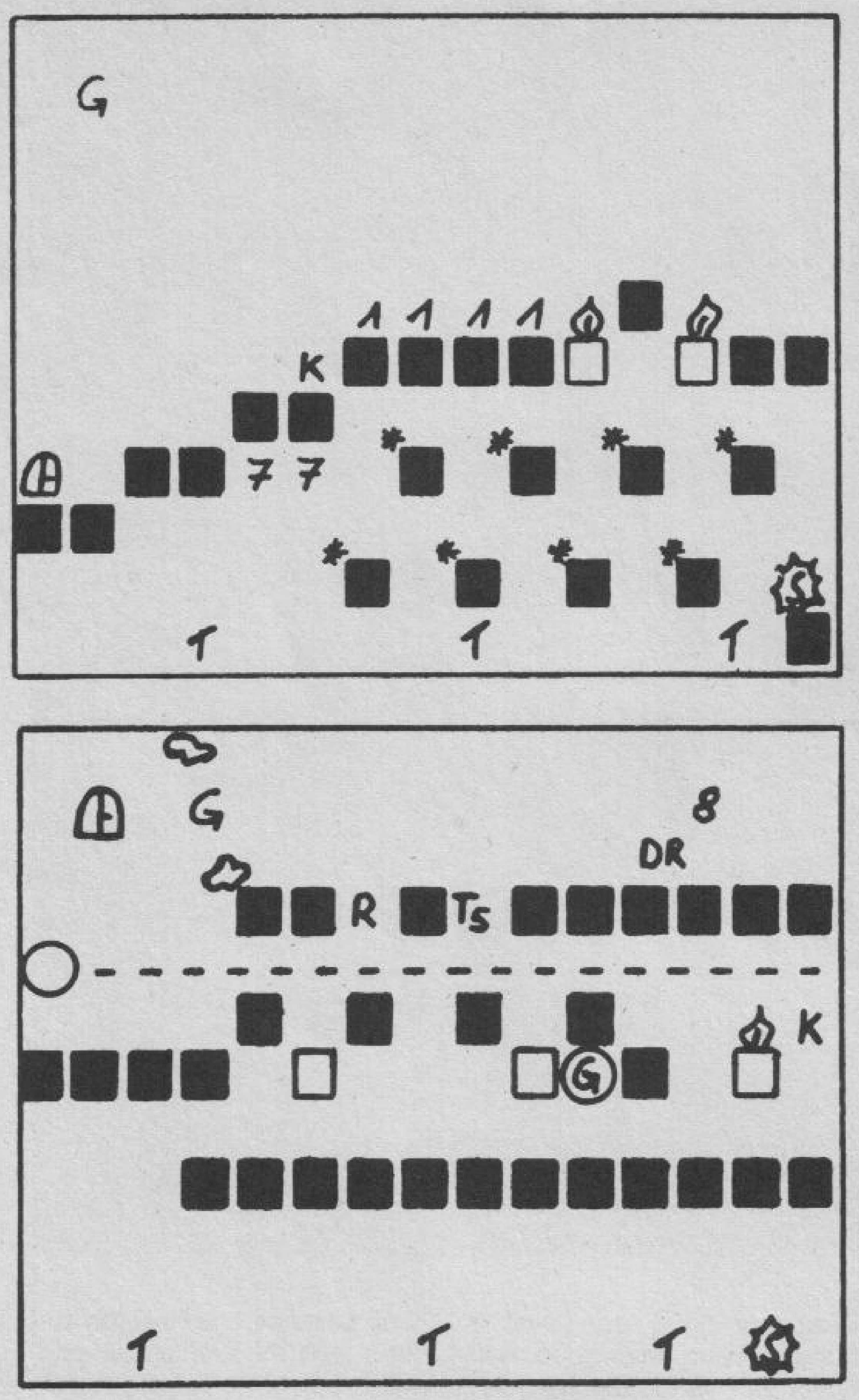
Viel Spaß! *al*

Space Harrier

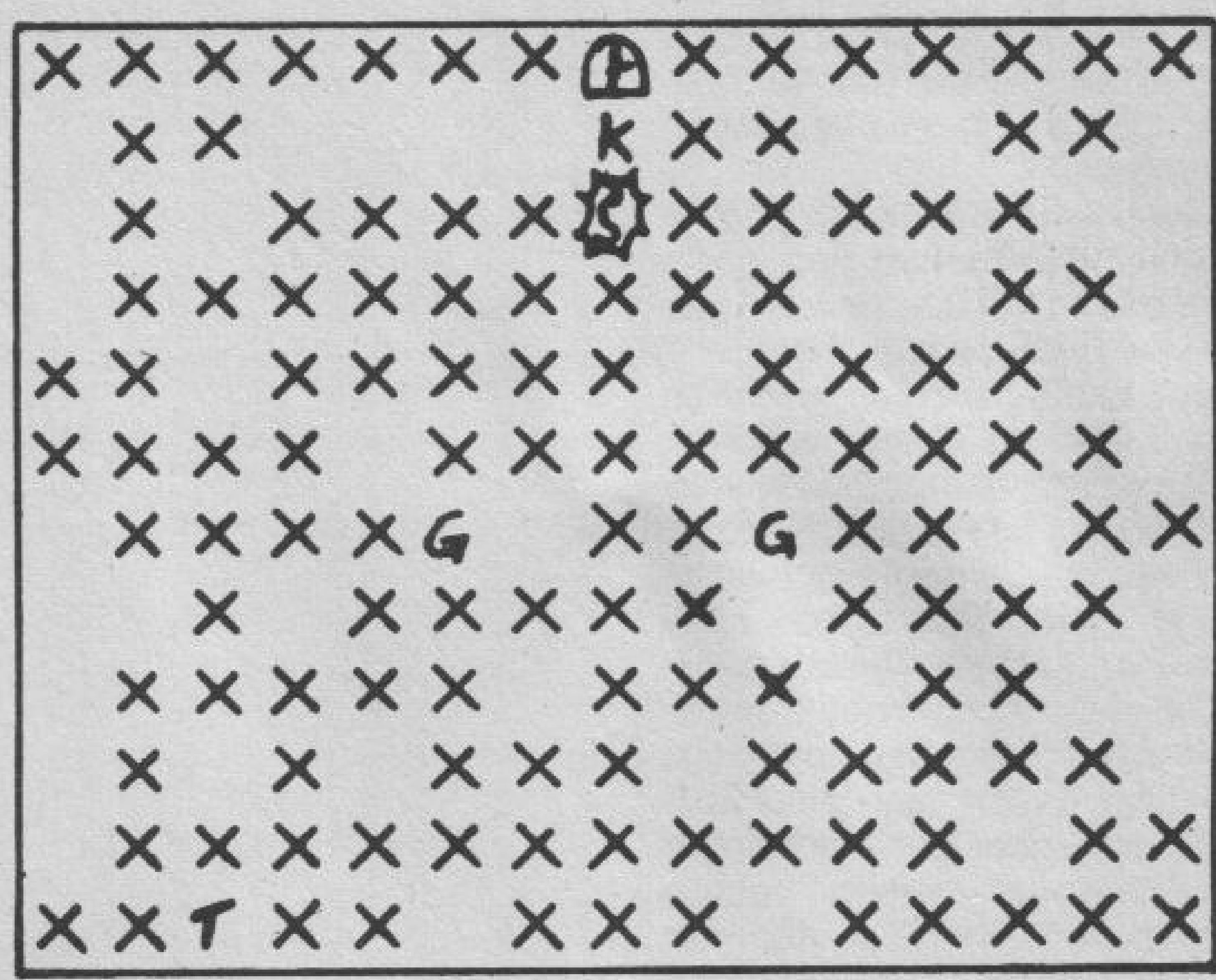
Von Stephan Englhart aus Ingolstadt stammt folgender Beitrag. Seine Tips gelten sowohl für die Spielhallen- aus auch für die ST-Version des Ballerspiels "Space Harrier".

Man kann sagen, daß Space Harrier kein besonders schwieriges Ballerspiel ist, wenn man einige wichtige Sachen beachtet.

Das Wichtigste ist, ein Gefühl für die Steuerung zu bekommen und zu wissen, das alle Schüsse immer nur den Be-



Level 18 und 19 von "Solomon's Key"



Endlich geschafft: "Solomon's Key", Level 20

wegungen unseres Helden folgen. Es ist also in fast jedem Level unerläßlich, dauernd in Bewegung zu bleiben. Am besten bewerkstelligt man das, indem man sich mit der richtigen Geschwindigkeit gegen den Uhrzeigersinn dreht. Richtige Geschwindigkeit bedeutet, daß man auch nicht zu schnell sein darf, da man sonst noch in einen Schuß fährt, dem man schon ausgewichen ist.

Es ist an manchen Stellen unmöglich, gleichzeitig auf Schüsse und Bodenhindernisse zu achten. Hier konzentriert man sich nur auf die Bodenhindernisse und versucht, sich weiterhin im Kreis zu bewegen.

- Moot:

Die Raumschiff-Formationen erscheinen abwechselnd links und rechts. Wenn man eine Formation am Horizont erkennt, kann man sich sofort rechts plazieren und allen Raumschiffen mittels Dauerfeuer den Garaus machen.

Den Drachen am Ende des Level erlegt man am einfachsten, wenn man eine Salve losschickt, bevor er sich umdreht. Treffer zählen nur, wenn man ihn am Kopf erwischt. Beim Ausweichen der Schüsse konzentriert man sich am besten auf das Geräusch, das ertönt, wenn er Feuer spuckt. Man hat dann noch genügend Zeit zu "kreisen".

- Geeza:

Den Bösewicht am Ende kann man auch treffen, wenn er hinten ist, also ohne ein Leben zu riskieren.

- Amar:

Die hellgrünen drachenartigen Kreaturen pulverisiert man am besten, indem man einfach zwischen dem linken und dem rechten Bildschirmrand pendelt.

- Ceicel:

Die meisten Türme erscheinen unmittelbar vor einem. Weniger Türme sind im Weg, wenn man abwechselnd ganz links und ganz rechts fliegt. Der Platz links und rechts in den unteren Ecken ist tabu, weil dort die Raumschiffe auftauchen. Es kann oft passieren, daß man ein Leben verliert, ohne zu wissen warum. Bei genauem Hinschauen erkennt man den Flügel eines Raumschiffs, gerade erschienen wäre.

- Bonus Level:

Für einen High-Score muß man hier mindestens 30 Gewächse abballern. Am Anfang steuert man sofort etwas nach rechts. Sobald man links den ersten Baum sieht, nach links schwenken. Das ist die einzige Möglichkeit, die ersten zehn Bäume vollständig abzuservieren.

-- Olisis:

Das gefährlichste sind hellblaue Raumschiffe, die von rechts zur Mitte fliegen. Also immer dem rechten Rand ein Auge reservieren. Die Roboter wird man leicht los, da sie links und rechts kurz verharren, was genug Zeit läßt, sie zu desintegrieren. Die grauen Flieger, die wie eine F15 aussehen, kann man ignorieren. Den dunkelblauen Obermotz kann man fast mit verbundenen Augen in drei Sekunden entfernen, wenn man einfach um ihn kreist und ihm Saures gibt.

- Lucasia:

Fast der einfachste Level. Die Dreierformation ignoriert man und beachtet nur die Bodenhindernisse. Mit dem letzten Problem verfährt man wie bei Level 6.

- Ida:

Die Roboter hier muß man öfter treffen, das heißt man muß länger links und rechts unten verharren, um ein paar Schüsse mehr anzubringen. In diesem Level ist die Mitte tabu, da hier die Steinköpfe auftauchen, die man in der Regel nicht mehr plättern kann, solang man im Kreuzfeuer der Roboter ist.

- Von hier ab wiederholt sich alles. Der neunte Level ist genau doppelt so schnell wie Level 4. Es erscheinen alle Monster noch einmal in durcheinandergewürfelter Reihenfolge, was aber kein Problem mehr darstellt. Viel Spaß beim Spielen.

Hier ein paar ausgefallene POKEs für die C64-Version des Action-Spiels "Space Harrier". Um die POKEs einzugeben, müßt Ihr einen Reset auslösen, den POKE eintippen und das Spiel mit SYS 2128 wieder starten.

Wem Space Harrier zu langsam ist, der kann mit POKE 14212,234 in den Turbo-Modus gehen. POKE 2375,234 sorgt dafür, daß die Zeit nicht mehr abläuft und läßt einige Bäume durch die Gegend fliegen. Wer das Space-Harrier-Sprite radikal verändern möchte, sollte mal POKE 53277,3 probieren. POKE 2213,255:POKE 8110,0 entfernt schließlich alle Hindernisse, die man nicht abschießen kann. *wg*

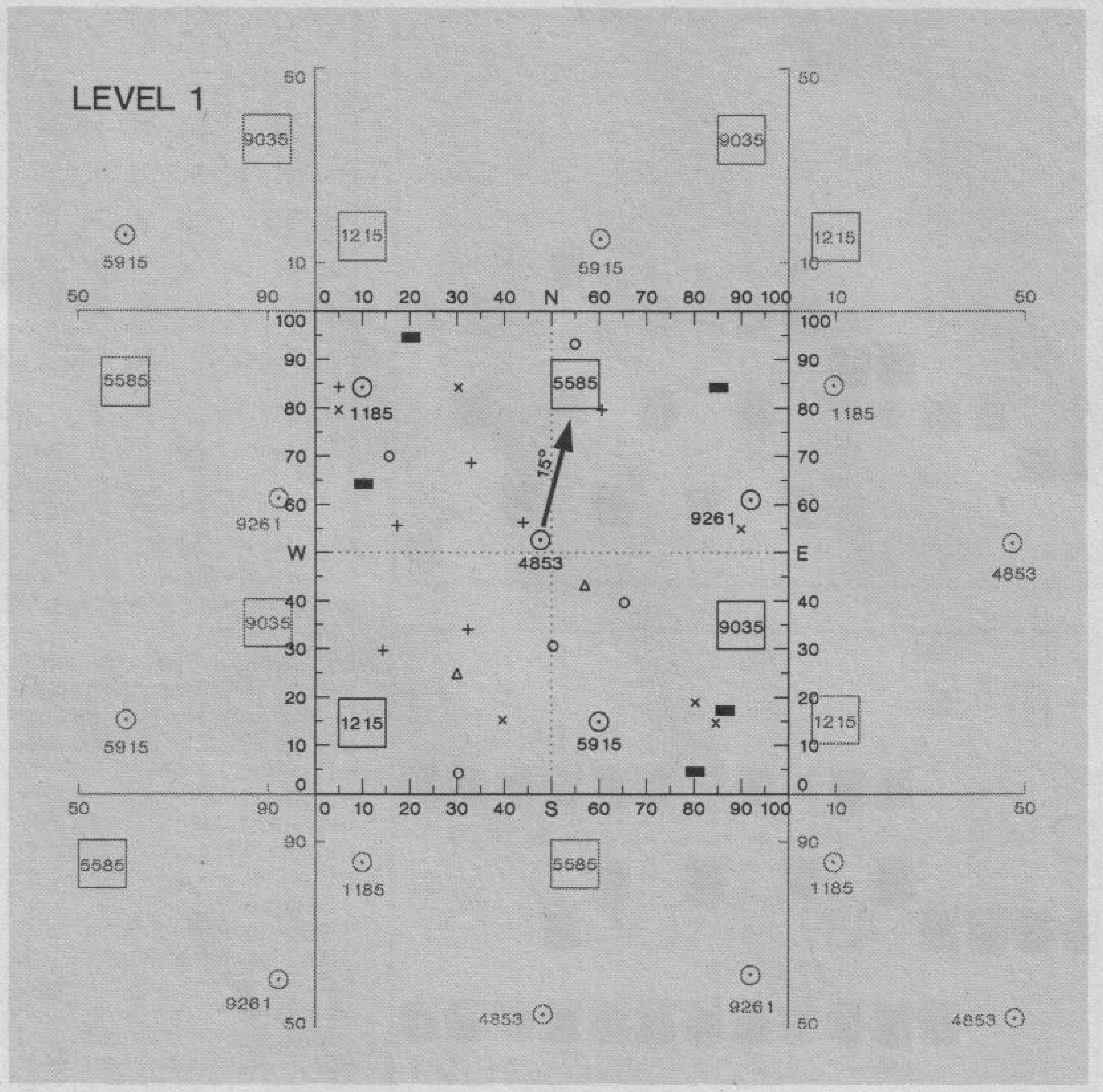
Superstar Icehockey

Stephan Englhart aus Ingolstadt hat auf seinem C 64 intensiv »Superstar Icehockey« gespielt und dabei viel herausbekommen:

- Die ersten fünf Jahre sollte man alle Spiele verlieren und keine Trading Points ausgeben.
- Je schlechter man zu Beginn abschneidet, desto mehr Trading Points bekommt man.
- Wenn man dann nach fünf Jahren genug Trading Points hat, sollte man alle Spieler aus dem Kader schmeißen und für

sie neue, junge Spieler mit Null Punkten Angriffs- und Verteidigungsstärke in die Mannschaft bringen.
- Nun kann man jeden Spieler seiner Mannschaft gegen die jeweiligen Spitzenspieler der anderen Clubs tauschen. Man muß dabei beachten, daß man Null Trading Points anbietet, denn dann klappt ein Spielertausch zu 99 Prozent. Nach jedem gelungenen Tausch sollte man den Spielstand speichern. Geht ein Tausch daneben, schaltet man den Computer aus und lädt das Spiel neu.
- Jetzt besitzt man eine Spitzenmannschaft, die sich sogar international sehen lassen kann. Man braucht nun nur noch drei gleichwertige Sturm- und Angriffsformationen aufzustellen.
- Nun stellt auch der Gewinn der Meisterschaft und der Pokale kein Problem mehr dar, und Resultate wie ein 56-1 oder ein 49-2 sind dann auch keine Seltenheit mehr.

Diese Taktik macht sogar den guten alten "Restore-Trick" überflüssig (wenn der Puck auf das Tor zufliegt "RESTORE" drücken; danach Space drücken; der Torwart duckt sich dann und der Puck fliegt über ihn ins Tor). *al*



Starglider

Martin Block aus Münster fliegt seit geraumer Zeit das AGAV auf seinem Schneider CPC. Damit man nicht die Orientierung verliert, hat er fantastische Karten gezeichnet.

Um sie richtig benutzen zu können, sollte man sich vorher das Richtungsnetz zeichnen. Man kauft sich eine DIN-A4-Folie (Copyfolie, kostet ca. 50 Pfennig) und paust sich das Richtungsnetz aus dem Heft ab. Dazu verwendet man einen feinen Folienstift, damit die Striche auf der Folie nicht fett werden (sonst erkennt man nichts mehr). Dann legt man das Netz über die Position, auf der sich das AGAV befindet.

Die Kompaßfolie ist in 24 Richtungsstrahlen aufgeteilt, die jeweils 15 Grad Abstand haben. Der Nullpunkt auf der Karte ist immer 90/00. Der innere Kreis hat einen Durchmesser von zehn Wegeinheiten. Zur besseren Orientierung: Eine Wegeinheit (WE) ist der hundertste Teil der Kartenlänge und stellt die Sicht- und Radarweite des AGAVs dar. Die beiden äußeren Kreise haben einen Durchmesser von 25 beziehungsweise 50 Wegeinheiten und dienen zum Schätzen der Entfernung.

Ein Beispiel: Man fliegt in Level 1 und braucht dringend Energie für den Plasma Drive. Wenn man die Kompaßfolie genau auf die Mitte der Karte legt, bekommt man die Richtung der nächsten Power-Station. Sie liegt Richtung 12/15, der Kurs ist zirka 38 Grad und die Entfernung liegt ungefähr bei zehn Wegeinheiten.

Nach so viel Theorie jetzt endlich die Tips zu den einzelnen Levels.

Level 1:

Sofort das Depot verlassen und die Rakete abholen. Wenn man sie bekommen hat, verläßt man das Depot, geht auf Kurs 15 Grad und kämpft die Power Station frei. Von hier aus weiter zum Depot 59/19, dort errichtet man seine Basis.

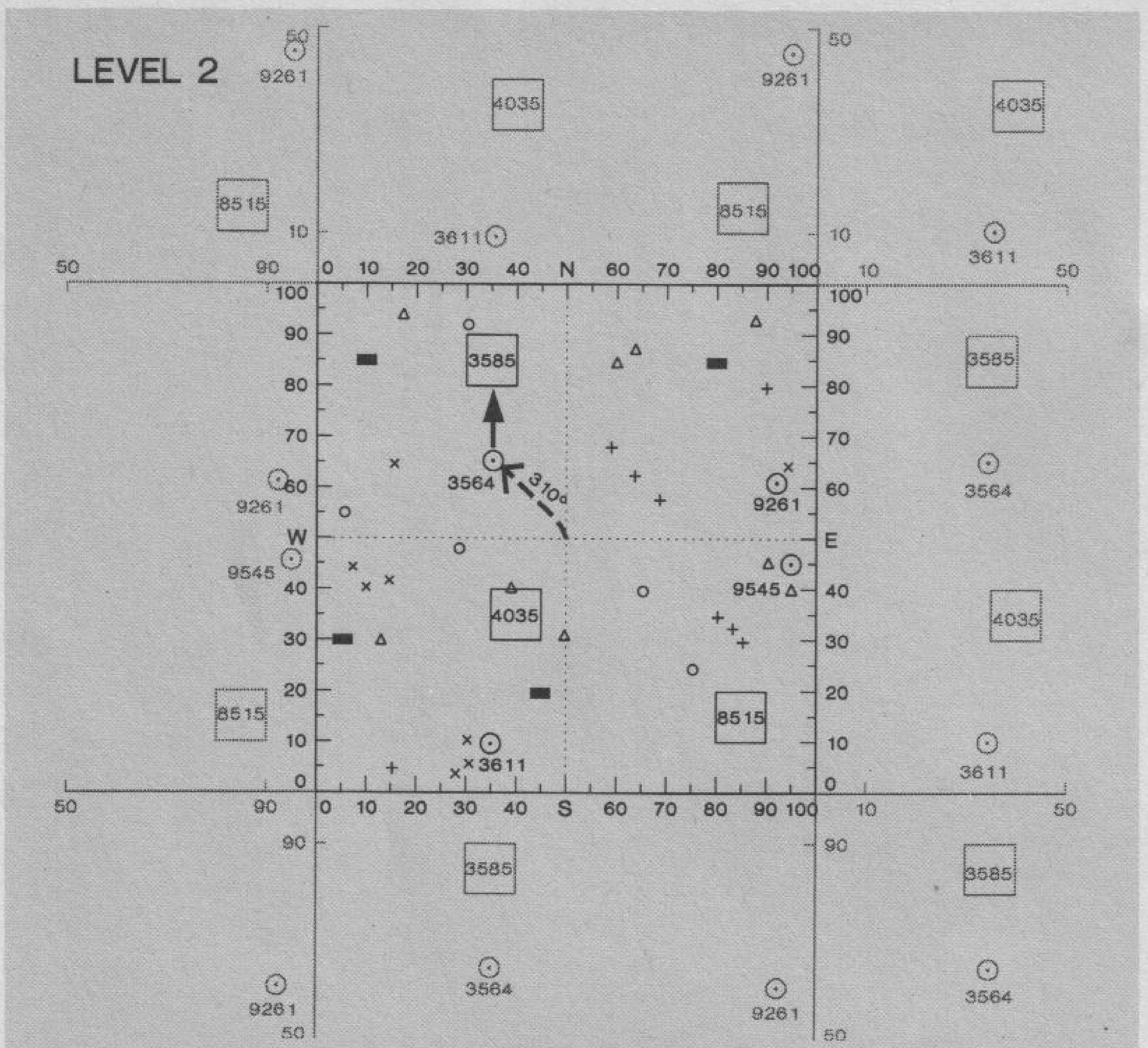
Danach kann man sich ein wenig auf der "freien Jagd" vergnügen. Um später schneller von Level zu Level zu kommen, sollte man hier möglichst viele Punkte sammeln, bevor man den Starglider angreift. Bei 9900 Punkten bringen die 5000 für den Starglider den Piloten auf 5100 an Level 3 heran. Wenn man also den richtigen Grundstock legt, braucht man später erheblich weniger Zeit.

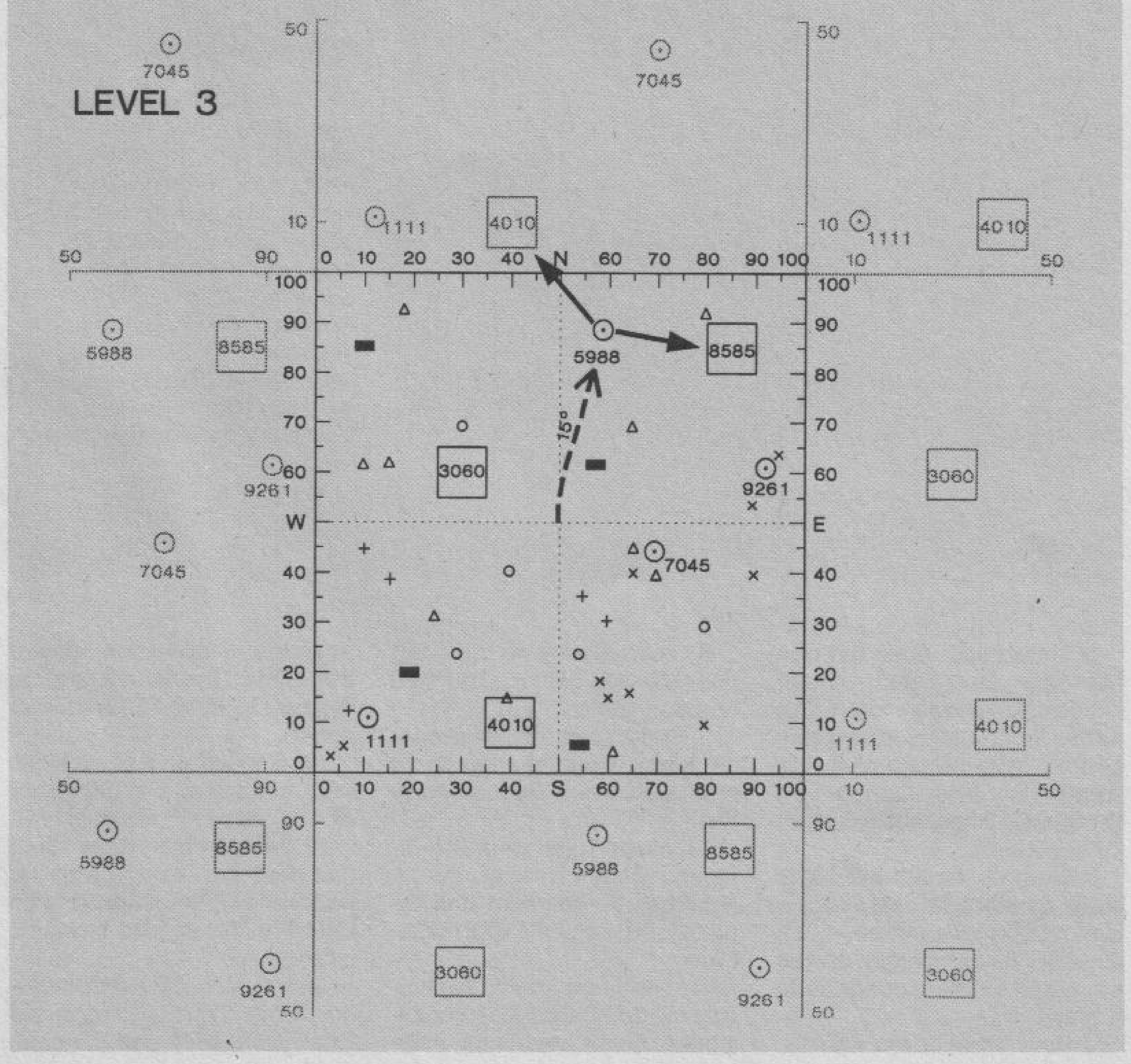
Den Starglider braucht man übrigens nicht lange zu suchen. Man wartet einfach mit seinem AGAV vollgetankt und raketenbestückt in mittlerer Höhe in einem freigekämpften Gebiet. Irgendwo am Rand des Schirms taucht nach einiger Zeit ein heller Punkt auf, der sofort wieder kehrtmacht: das ist er! Bei der Jagd darauf achten, daß man nicht mit einem Schild unter 30 Prozent und Treibstoffreserve unter 20 Prozent ins nächste Level taucht, sonst ist das Spiel sehr schnell beendet.

Level 2:

Kurs 310 Grad. Die Basis errichtet man aus dem Depot 35/64 und der Power Station 35/78. In diesem Level werden zwei der Power-Stations erst aktiviert, wenn man die Spitze des alleinstehenden Turms abschießt.

Beim Anflug auf einen Pyramid Launcher erlebt man eine böse Überraschung: die Biester schießen plötzlich mit Homing Missiles. Die Raketen suchen sich ihr Ziel selbst und reißen bösartige Lücken in den Schutzschirm. Um sie loszuwerden, hilft nur ein gezielter Laserschuß. Wenn sie aber von hinten oder von der Seite kommen, gibt es mehrere Alternativen:
- Flucht mit Höchstgeschwindigkeit. Die Raketen sind ein wenig langsamer als das AGAV und lassen sich so abhängen. Da sie leider eine Reichweite von zirka 30 WE haben, kostet diese Methode relativ viel Energie.
- Steiler Sturz- oder Steigflug (je nach Flughöhe) und gleichzeitig die Geschwindigkeit auf Null drosseln. Die Raketen können diesem Manöver nicht mehr folgen.
- Das AGAV auf maximale Flughöhe bringen. Die Missiles können diese Höhe nicht erreichen und explodieren frühzeitig (darauf kommt man durch einen versteckten Hinweis im Depot-Computer). So kann man gefährliche Konzentrationen von Homing Missiles gefahrlos überwinden. Leider treffen die Laser und Neutron-Missiles immer noch.





Level 3:

Hier zunächst wieder eine Basis errichten. Das Depot ist bei 59/88 und die Power Station bei 40/10 oder 85/85.

In Level 3 taucht das erste Mal das Diamonic Shuttle auf. Es fliegt oberhalb der AGAV-Gipfelhöhe und ist schwer mit Raketen zu treffen.

Eine weitere Überraschung sind die Hopper. Sie werden ebenfalls nicht vom Depot-Computer erwähnt. Sie sind zwar langsam und greifen nicht direkt an, aber sie feuern ganze Bündel von Homing Missiles ab. Gegen diese lästigen Kerle hilft nur eine gezielte Bombe.

Level 4:

Jetzt geht's erst richtig los. Die Gegner sind zahlreich, schnell und schwer zu treffen. Die Lage der Depots und Powerstations ändert sich in den folgenden Level nicht mehr, also empfiehlt sich folgende Taktik:

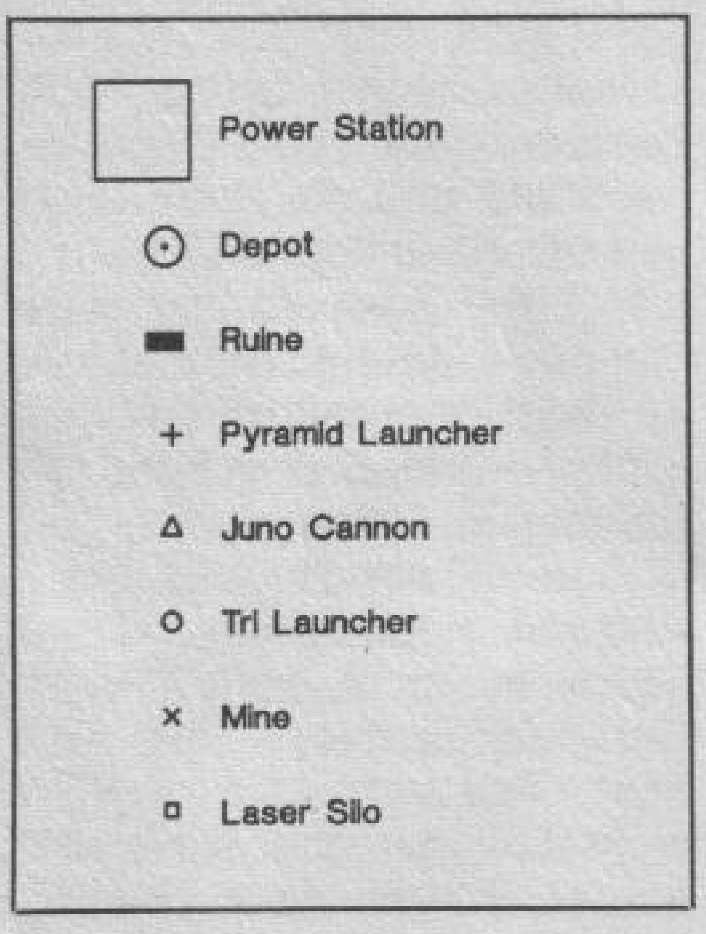
Sofort nach dem Eintauchen auf Höchstgeschwindigkeit und maximale Höhe gehen, Kurs 360 Grad. Nachdem man die Y = 100-Linie überflogen hat, in einer scharfen Rechtskurve auf 90 Grad gehen und die Flughöhe auf ein Drittel herunternehmen.

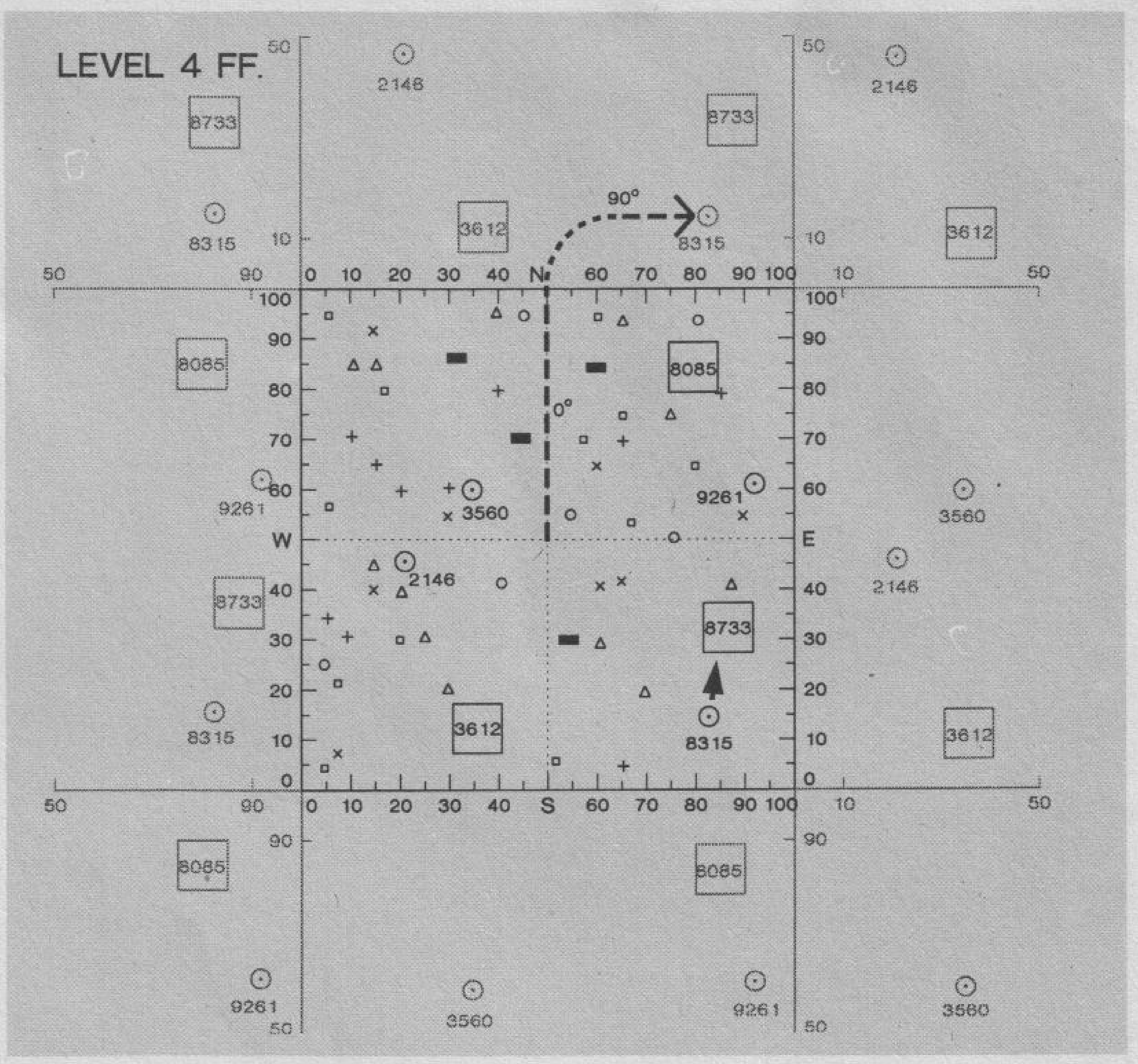
In der Nähe des Depots 83/15 trifft man auf zwei patrouillierende Starglider-Drohnen. Diese so schnell wie möglich abschießen, ohne sich von den Egrons aller Art von der bewachten Power-Station weglocken zu lassen. Den ebenfalls auftauchenden Diamonic Shuttle und den Starglider ignorieren.

Danach den Schild auffrischen und die Power-Station auf 87/33 angreifen. Dabei zunächst die Juno Cannon vernichten, wenn man sich nicht viel Ärger einhandeln will. Sie steht im Norden und schießt Homing Missiles. Wenn Panzer auftauchen sollten, kann man sie zur Not rammen. Der Schaden am Schild ist geringer als bei einem Dauerbeschuß.

Wenn man die Power-Station geknackt hat, zurück an das Depot 83/15. Wenn es der Schutzschild noch zuläßt, kann man 92/61 anfliegen. Den Hopper vernichtet man sofort, denn am Level 4 braucht man schon zwei, ab Level 8 sogar vier, um einen Walker, Stomper oder Hopper zu vernichten. Ab Level 8 ignoriert man diese Burschen oder läßt sie außer Sichtweite hüpfen.

Vom Depot 92/62 aus greift man die Power-Station 80/85

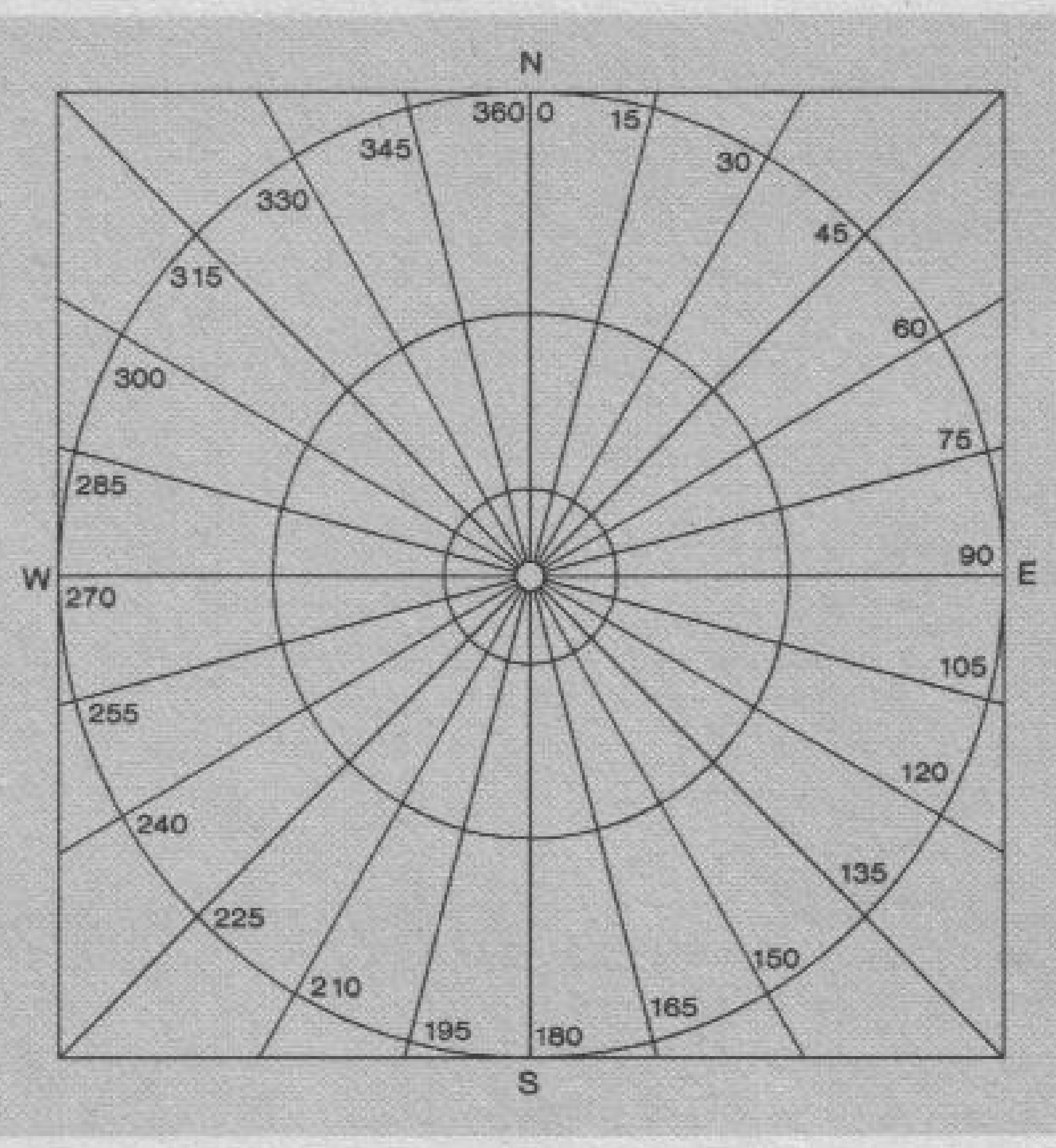




an. Zuerst schaltet man hier den Pyramid Launcher 85/80 aus. Jetzt hat man das gesamte östliche Gebiet als Basis.

Von hier aus macht man gezielte Vorstöße ins egronenbesetzte Gebiet zum Punkte- und Raketensammeln. Und Vorsicht: Der Starglider schluckt sage und schreibe sechs Raketen, bevor ihn die siebte vom Himmel holt.

Die Karten sind auf die Schneider CPC-Version zugeschnitten. Atari ST-Besitzer müssen aber nicht verzweifeln: die erste Karte stimmt auf jeden Fall für ihre Version. Kleinere Variationen können sicher auch bei den anderen Versionen vorkommen. *al*



Das Richtungsnetz

Um die Karten sinnvoll zu nutzen, paust Ihr das Netz ab. Wer Wert auf klare Sicht legt, nimmt dazu eine Copy-Folie; zur Not tut's auch Butterbrotpapier. Dann die Folie über die Karten legen und dem Starglider Saures geben. Startpunkt ist die Koordinate 0/0. Wenn man zu zweit spielt, übernimmt am besten einer das Kartenlesen und der andere das Ballern. Viel Spaß.

The Serpent Star

Nachdem in Ausgabe 12/86 die Lösung zu "Mask of the Sun" erschien, folgt jetzt die Adventure-Lösung zum Nachfolge-Spiel "The Serpent Star" von Urs Zimmermann aus Riehen in der Schweiz:

Auf dem Pferd gelten die Himmelsrichtungen, zu Fuß Forward, back, left und right. Das Rätsel bei Nummer 30 ist besonders schwierig, da es Wissen über den Buddhismus verlangt. Der Karawane begegnet man nur einmal, deswegen sollte man sie genau betrachten. Wer nichts Zusätzliches mehr tragen kann, darf auch ein paar Dinge im Gepäck verstauen. Goldene Regel: Häufig den Spielstand speichern, denn der Tod kommt unverhofft.

1. Das ist der Start. In den Schriftrollen stehen einige Informationen.

2. Zur Karawane gehen.

3. Die ganze Ausrüstung kaufen, außer dem Tee und der Satteltasche. Wenn man das Pferd reitet, kommt man schneller vorwärts.

4. Laßt das Pferd hier zurück, bevor ihr das Wirtshaus bei Nummer 5 betretet.

5. Unterhaltet euch mit den Männern und kauft ihnen Drinks. Sie werden euch daraufhin ein paar Informationen geben. Vom Westerntyp bekommt ihr eine Lampe und Brennstoff. Anschließend müßt ihr schlafen.

6. Überall, wo auf der Karte eine "6" steht, ist eine Brücke. Um hinüberzukommen, müßt ihr vom Pferd absteigen und es am Zügel auf die andere Seite führen.

7. Im Norden ist ein Kloster.

8. Hier anklopfen und ein paar Münzen geben; das Pferd draußen lassen.

9. Butter (von der Karawane) anbieten, dadurch verschafft man sich einen Besuch beim Abt.

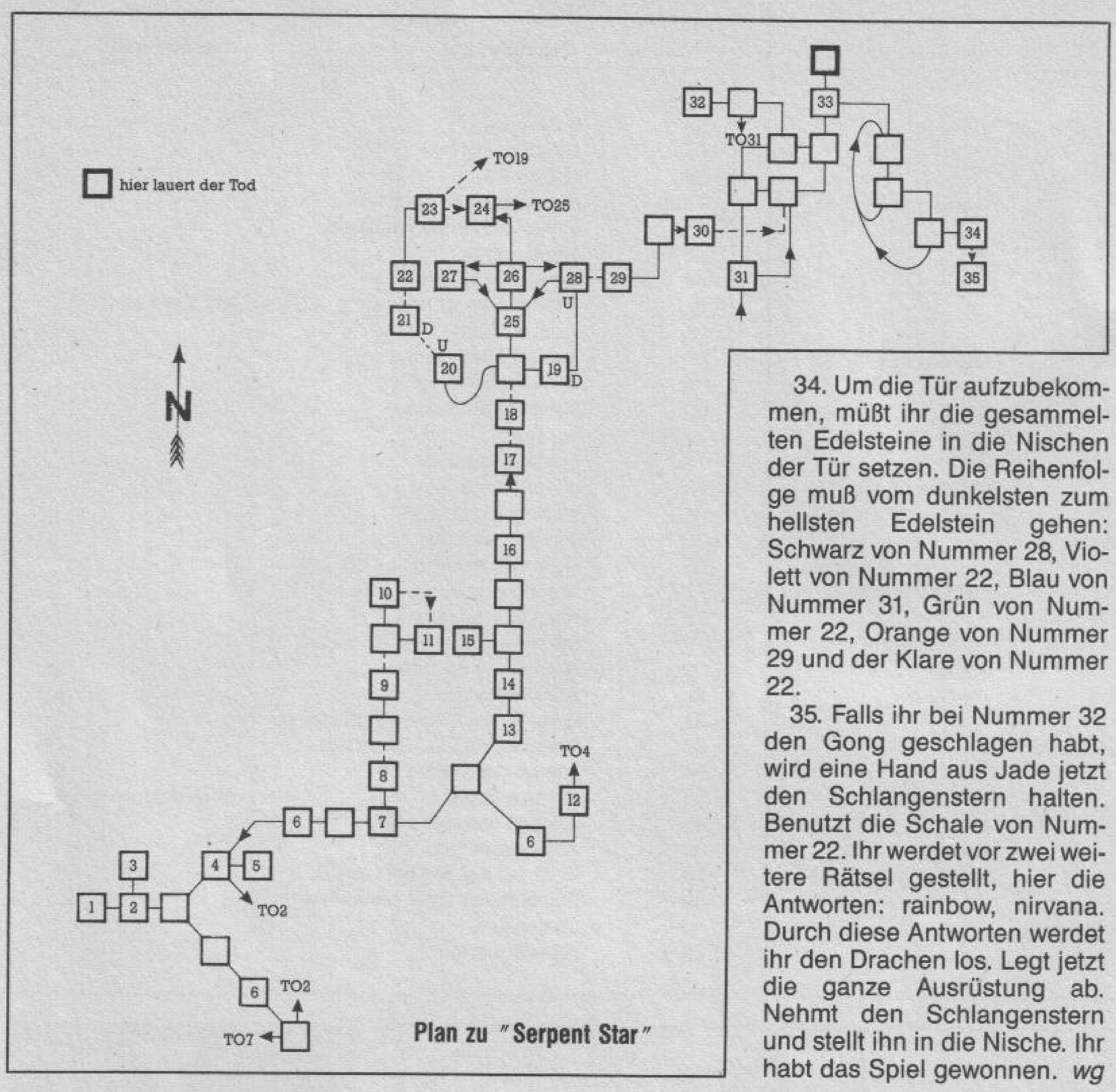
10. Frage nach den Schriftrollen. Dadurch wirst du zu Nummer 11 gebracht und erhältst dort wertvolle Informationen.

11. Versucht nicht, irgendwas mit den Schriftrollen anzustellen, sonst werdet ihr ohne Ausrüstung aus dem Kloster geworfen. Um das Kloster zu verlassen, einfach rückwärtsgehen.

12. Schnell und oft auf den Wolf schießen, bis dieser tot ist.

13. Nähert euch dem Mann und gebt ihm Tsampa (von der Karawane). Fragt nach den Schriftrollen, er wird sie euch geben.

14. Bevor ihr die Höhle betretet, müßt ihr die Lampe mit Brennstoff füllen und dann an-



Plan zu "Serpent Star"

zünden (beides aus dem Wirtshaus).

15. Diese Statue ist nutzlos. Hier solltet ihr das Spiel speichern, denn der nächste Schritt ist gefährlich.

16. Um durch den Felssturz zu kommen, müßt ihr loslaufen, wenn der zweite große Felsbrocken die obere Spalte erreicht hat. Wenn es nicht klappt, einfach ein paar Mal probieren. Anschließend wieder Spielstand speichern.

17. Ohne das Zelt von der Karawane werdet ihr die Nacht nicht überleben.

18. Anklopfen und dann die Schriftrollen von Nummer 13 zeigen. Das Pferd draußen lassen und eintreten. Beim Versuch, wieder hinauszugehen, werdet ihr in die ewige Finsternis geraten.

19. Der Schild wird später noch gebraucht.

20. Seht euch die Tapete genauer an, sie verbirgt einen geheimen Aufgang.

21. Löscht die drei Flammen und die Tür läßt sich öffnen.

22. Nehmt die drei Edelsteine und die Schale.

23. Öffnet den Kasten; danach werdet ihr im Dunkeln stehen. Macht ein paar Bewegungen in eine beliebige Richtung. Mit dem Schild von Nummer 19 werdet ihr bei Nummer 24 herauskommen, ohne Schild bei Nummer 19.

24. Den Stab und den Schlüssel nehmen und dann die Roben anziehen, um weiterzugehen, sonst werdet ihr in die ewige Finsternis gejagt.

25. Hier gibt es nichts zu tun.

26. Mit dem Schlüssel von Nummer 24 die linke Tür öffnen.

27. Die Schriftrollen nehmen; die Inschrift vom Stab lesen und merken.

28. Sagt die Buchstaben von Nummer 27 (tskdg), um die Statue zu zerstören. Sucht nach einem Stein und hebt ihn auf. Anschließend die Tür öffnen.

29. Nehmt den orangefarbenen Edelstein, aber kämpft nicht mit den Lehrlingen.

30. Antworten auf die Rätsel:
dragon
yin und yang
man

Geht nach rechts, wenn ihr die Fragen beantwortet habt.

31. Nehmt den blauen Stein.

32. Schlagt den Gong genau einmal: Wer ihn nicht schlägt oder mehrmals, wird den Schlangenstern nicht finden.

33. Hier nicht vorwärts.

34. Um die Tür aufzubekommen, müßt ihr die gesammelten Edelsteine in die Nischen der Tür setzen. Die Reihenfolge muß vom dunkelsten zum hellsten Edelstein gehen: Schwarz von Nummer 28, Violett von Nummer 22, Blau von Nummer 31, Grün von Nummer 22, Orange von Nummer 29 und der Klare von Nummer 22.

35. Falls ihr bei Nummer 32 den Gong geschlagen habt, wird eine Hand aus Jade jetzt den Schlangenstern halten. Benutzt die Schale von Nummer 22. Ihr werdet vor zwei weitere Rätsel gestellt, hier die Antworten: rainbow, nirvana. Durch diese Antworten werdet ihr den Drachen los. Legt jetzt die ganze Ausrüstung ab. Nehmt den Schlangenstern und stellt ihn in die Nische. Ihr habt das Spiel gewonnen. *wg*

Shadowfire

Hier wird wieder ein Spiel sehr ausführlich beschrieben: das Joystick-Adventure "Shadowfire". Joachim Baur aus Ostrach hat sich eingehend damit beschäftigt und eine Karte gezeichnet. Alle Orte, an denen sich Figuren aufhalten können, erkennt man an dem Sechseck. An den braun markierten Orten befinden sich Gegenstände, meistens Waffen oder Key Cards zum Öffnen der Türen. Mit Orange sind die drei Startpunkte markiert, also Ziele, unter denen Manto wählen kann, wenn er die Transmitter-Fernsteuerung bedient. Die Türen sind in der gleichen Farbe eingezeichnet, in der sie im Spiel vorkommen. Steht ein schwarzer Strich genau daneben, ist die Tür verschlossen.

– Besiegte Gegner lassen manchmal ihre Waffen liegen. Die Waffen, die zuviel sind, einfach im Enigma-Raumschiff lagern.

– Laut Handbuch soll man das Sternenschiff Zoff V fangen oder gleich zerstören. In Wirklichkeit erscheint bei der Zerstörung des Raumschiffs mit der Self Destruct Card die Meldung "Mission Status Incomplete – Zoff V not captured" – das Raumschiff muß also erobert werden, nicht zerstört. Das geschieht erst, wenn man alle Gegner (es sind genau 44) überwindet; dann sieht man "Mission Status Succeeded".

– Das "Phantom", das unsichtbare Haustier-Alien von General Zoff, ist Joachim noch nie begegnet. Existiert es überhaupt?

– Die "Time Delay Unit" läßt sich nur einmal verwenden. Sie hält dann die Zeit für zwei Minuten an. Sobald sie aktiviert ist, kann man sie auch wegwerfen, die zwei Minuten werden unbarmherzig durchgehalten.

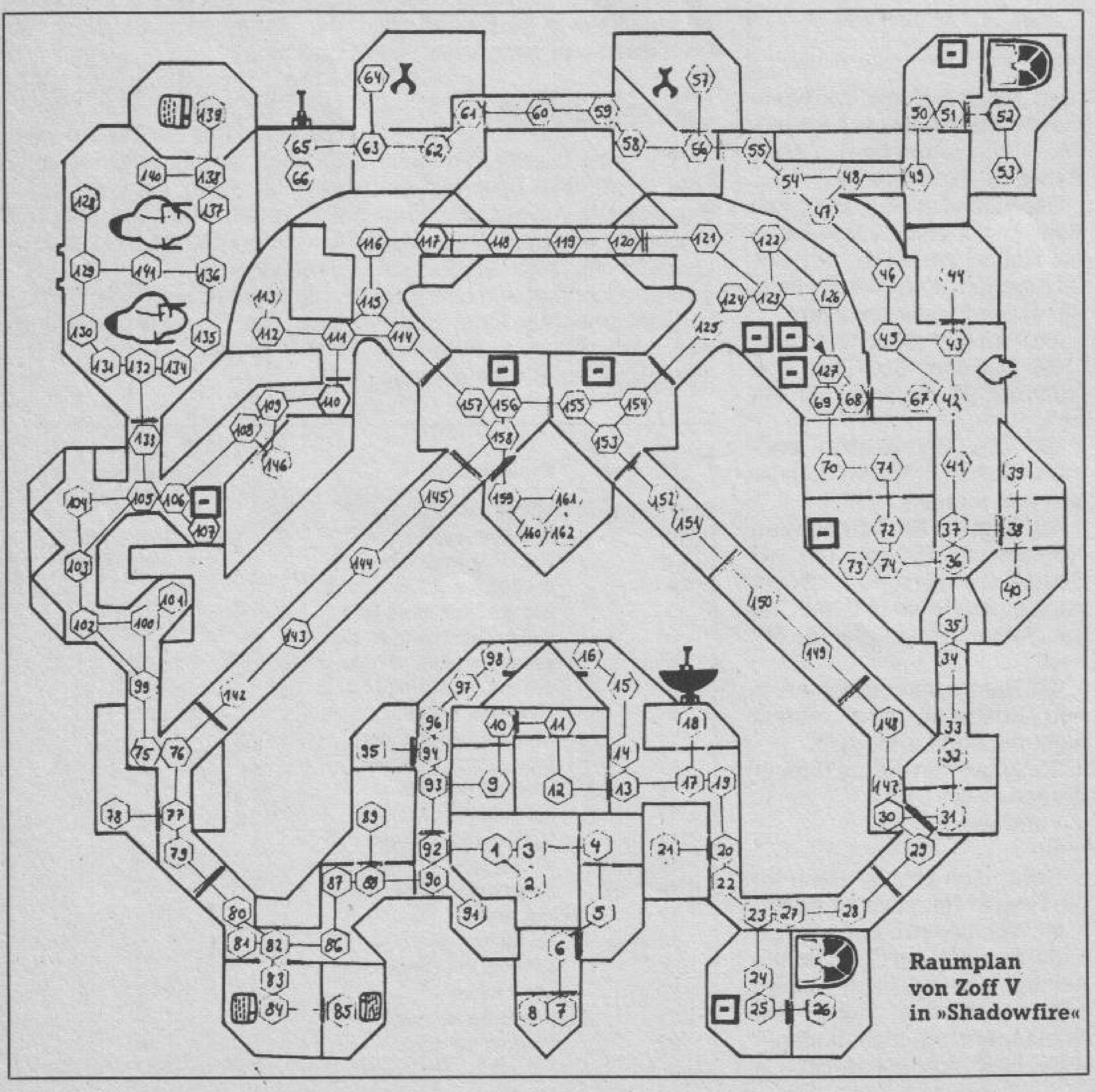
Jetzt aber zur Aufschlüsselung der Nummern auf Joachims Karte:

wg

Nummer	Bezeichnung	Besonderes
1	bridge security	
2	Sky Fortress bridge	Key Card f. rote Tür
3	Captains work area	self destruct unit
4	escape shuttle computer	
5	escape shuttle air lock	
6	escape shuttle suitlock	
7	escape shuttle navigat. comp.	
8	escape shuttle flight deck	
9	computer security	
10	translation computer	
11	provisions and stores	
12	canteen and bar	
13	canteen access	
14	flight centre corridor	
15	work space	
16	computer repairs room	
17	rest area	
18	navigators quarters	
19	external observation port	
20	chart locker	
21	pilot area security	
22	corridor corner	

Nummer	Bezeichnung	Besonderes
23	shuttle user control	
24	suit locker	
25	shuttle bay suiting room	
26	shuttle bay	Startpunkt 3
27	shuttle bay corridor	
28	bow corridor	
29	connecting corridor	
30	military access by pass	
31	military section check	
32	military section reception	Key Card blaue Tür
33,34	military corridor	
35	flight ctrl. security cut off	
36	off duty access area	
37	fighter ctrl. access corridor	
38	barracks briefing room	Key Card f. rote Tür
39,40	lieutenants quarters	
41	engineering access corridor	
42	gundeck	2 Waffen, die man nicht aufheben kann
43	main armament control	
44	military armoury	viele schwere Waffen
45	engine observation port	
46	gun deck security	
47	assembly area observation deck	
48	shuttle control entrance	
49	shuttle control	
50,51	shuttle bay suiting room	
52	shuttle bay	Startpunkt 2; Key Card f. violette Tür
53	suit locker	
54	engineering service corridor	
55	engineering security check	

Nummer	Bezeichnung	Besonderes
56	engine two	
57	exhaust port two	
58	engine two	
59,60	engineering control	
61	engine inspection platform	
62,63	engine one	
64	exhaust port one	
65	engineering workshop	Key Card blaue Tür
66	tooling room	
67	barracks entrance	
68	barracks security	
69	barracks entrance	
70,71	barracks	
72	barracks security	
73	off duty area	
74	off duty logging	
75	corridor security	
76	flight ctrl. security cut off	
77	liason access	
78	robot to human liason	
79	robot warrens security check	
80	connecting corridor	
81	science corridor	
82	science and information access	
83	science and inf. guard post	
84	information centre	
85	science centre	Abwehrspray u.ä.
86	science corridor	
87	observation port	
88	flight control pay and admin	
89	Sky Fortress flight personnel quarters	
90	corridor corner	



Raumplan von Zoff V in »Shadowfire«

T

Time Tunnel

Stefan Glaremin aus Düsseldorf hat den Oldie "Time Tunnel" gelöst. Ihr findet hier nicht eine komplette "Walk-Through"-Lösung, sondern nur die Tips, welcher Gegenstand wohin gehört.

Allgemeine Tips:

- Wie Ihr die Zeitmaschine ans Laufen bringt, steht in der Anleitung.
- Die Fackel immer angezündet im Schrank aufbewahren.
- Die Puzzleteile immer im "schwarzen Loch" (9999 B.C) aufbewahren.
- Ist die Zeitmaschine noch nicht zusammengebaut, kommt man ins Anfangsbild zurück.

Heute: Gnomenhaus

Gegenstände: Kelch, Holz, Zeitmaschine.

9600 B.C.: Steinzeit

Gegenstände: Holzstamm, Skorpionfalle, Mixtur

- Die Höhlen betritt man nur mit der Fackel.

893 B.C.: Persien

Gegenstände: Vase, br. Wassergefäß, Schlangenkorb, Öllampe

Nummer	Bezeichnung	Besonderes
91	flight ctrl. observation port	
92	bridge access security	
93	bridge access corridor	
94	Captains security	
95	Sky Fortress Captains cabin	Sky Fortr. Captain Churl; Key Card für alle Türen; Messer; unbeschr. Ding
96	computer access corridor	
97	computer guard post	
98	signalling computer	Time delay unit
99	warrens access corridor	
100	warrens control post	
101	tool locker	
102	robot control computer	
103	fighter control	
104	robot repair warrens	
105	robot security	
106	robot warrens access check	
107	spare hardware locker	
108,109	Xator security	
110	robot centre entrance	
111	robot centre security	
112	armoury security	
113	robot armoury	viele leichte Waffen
114	security control entrance	
115	robot repairs and workshop	
116	robot control	
117	robot security	
118	robot control entrance	
119	stern corridor	
120	military control entrance	
121	military control security	

Nummer	Bezeichnung	Besonderes
122	military control	
123,124	assembly area	
125	security control entrance	Key Card grüne Tür
126	pay and admin	
127	military aid station	
128	fighter launch tube one	Startpunkt 1
129	fuel valve locker	
130	fighter launch tube one	
131	fighter control	
132,133	fighter bay entrance	
134	fighter bay security	
135-137	fighter bay catwalk	
138	fighter personnel entrance	
139	fighter personnel quarters	Key Card f. violette Tür; Smoke Bomb
140,141	fighter cockpit access	
142	security access corridor	Key Card rote Tür
143,144	security corridor	
145	security control entrance	
146	Marshall Xator quarters	Key Card grüne Tür
147	military access by pass	
148	security corridor access	
149-151	security corridor	
152	security control entrance	
153	Marshall Cauns quarters	
154	Marshall Cauns command post	
155	security control	
156	Zoff office	
157	Zoff security	
158	Marshall Xators command post	
159	Zoff armoury	self destruct card
160	secur. interrogation chamber	
161	Zoff quarters	General Zoff
162	secur. interrogation chamber	Ambassador Kryxix

- den Kelch auf dem Gnomenhaus und das braune Wassergefäß bei dem fliegenden Teppich übereinanderstellen, darauf läßt die Frau einen Schlüssel zurück.
- Das Dynamit aus dem Raumschiff (3256 mit der Fackel vor dem großen Stein benutzen.
- Durch die entstandene Öffnung mit der Fackel und weiter durch die rechte Türe gehen. In dem Raum dahinter findet man eine Öllampe.

86 B.C.: Persien

Gegenstände: zwei Leuchter, Medusa, magischer Stiel
- Zur Medus mit der goldenen Vase aus 839 B.C. gehen – die Medusa spiegelt sich und wird zerstört. Mit dem Stiel die beiden Steine wegdrücken. Die beiden Leuchter auf die Säulen in dem Raum vor der Medusa stellen, dann bekommt man das Puzzleteil.

1692: Kolonialzeit

Gegenstände: Besen, Mixtur

1849: Goldrausch

Gegenstände: Ballon, Preßluftflasche, Pferd, Futternapf, Aufzug.
- In den Salon mit der Fackel gehen und den Futternapf nehmen. Dann hält man dem Pferd den Napf unter die Nase und führt es zum "Fließband". Dort postiert man das Pferd so, daß sich das Seil bewegt.

Jetzt in den Raum mit dem Aufzug gehen. Die Preßluftflasche so an dem grauen Balken postieren, so daß Luft ausströmt. Die Skorpionfalle holen (9600 B.C.) und vor dem Skorpion stellen. Nach diesen Vorbereitungen fährt man hinunter, holt den Ballon und hält ihn vor die Flasche.

Jetzt wird's knifflig: man fährt wieder hinunter und klemmt den Ballon an die Falle. Sie steigt langsam nach oben. Wenn sie über den Skorpion baumelt, schießt man sie mit einem gezielten Schuß ab. Jetzt muß man nur noch nach links gehen.

3456: Raumschiff

Gegenstände: blinkendes Kreuz, Krug, Dynamit, Dreieck.
- Die beiden schwarzen Hebel herunterdrücken, das Kreuz nehmen und im rechten Raum in die Form legen. Jetzt den Schlüssel (849 B.C.) in die Schlüsselform legen. Das Dreieck gehört im nächsten Raum in die Form. Jetzt stellt man sich in geviertelten Kreis, der ganz rechts im Bild zu sehen ist, und drückt "Feuer". Jetzt befindet man sich auf einer Planetenoberfläche und kann das Puzzleteil in der linken oberen Ecke an sich nehmen.

Schwarzes Loch

Gegenstände: Puzzleteile
- Hier kann man die Puzzleteile aufbewahren. *al*

Trailblazer

Thomas Brannekämper aus Bad Nauheim hat sich die C 64-Version von "Trailblazer" vorgenommen. Ladet das Programm, unterbrecht es mit einem Reset und gebt folgende POKEs ein:

POKE 29738,234
POKE 29739,234
POKE 30889,234
POKE 30890,234
POKE 30891,234

Nach jedem POKE solltet Ihr die <RETURN>-Taste drükken; "SYS 25729" startet das Spiel wieder. *wg*

Trantor

Wer würde nicht gerne mal "Trantor" in 5 Minuten schaffen?. Damit sich das auch erfüllt, hat Thorsten Puczkat aus Aurich die Paßwörter rausgeknobelt. Sie funktionieren auf allen Versionen.

1. ETOPSNMK – Kempston
2. KOSTJYCI – Joystick
3. MCRPUEST – Spectrum
4. EFWSORTA – Software
5. BEADORYK – Keyboard
6. PMTCOURE – Computer
7. STATSECE – Cassette
8. CAILRINS – Sinclair
9. CARHIPSG – Graphics
10. REDRAWHA – Hardware
11. LAMENTIR – Terminal

Damit es auch richtig einfach wird, hier ein POKE für den C64. Die Spritekollision wird ausgeschaltet und man kann unbeschadet durch alle Gänge laufen. Also, nicht lange fackeln!

Reset
POKE 16076, 169
POKE 16077, 0
POKE 16078, 234
SYS 6454 *al*

Thunderbolt

Wer will mehr Energie bei "Thunderbolt" auf dem C64? POKEs machen's möglich:
POKE 31779, 234: POKE 31780,234
Neustart: SYS 3906. *al*

Terrorpods

Andre Kasper fährt seit geraumer Zeit sein D.S.V. auf Colian spazieren und hat das Spiel schon geschafft. Hier sind seine Tips:

- Zu Beginn des Spiels befindet man sich genau vor einem Fabrikationszentrum 6/106. Als erstes sollte man drei Raketen im Gefechtskopf "bunkern". Dann schickt man den Drover los, um mit der Station Kontakt aufzunehmen. Noch nicht den Handel beginnen, denn von rechts nähert sich ein Terrorpod. Dem Terrorpod schickt man die Rakete entgegen. Man sollte nicht den Phasorstrahl benutzen, denn er beschädigt die Terrorpods nur leicht. Sie können dann auf dem Mutterschiff repariert werden.
- Wenn der Terrorpod erledigt ist, kann man in aller Ruhe mit dem Handel beginnen. Dem Fabrikationszentrum gibt man 100 Aluma-Einheiten gegen Brennstäbe. Wenn man jetzt den Handel bestätigt, verwandelt sich das "Bauteil in Herstellung" in "Bauteil fertig". Beim erneuten Handel bekommt man dann das Bauteil.
- Die Fabrikationszentren behalten meistens nach dem Fertigstellen der Bauteile noch etwas Aluma übrig. Unbedingt im Austausch gegen die Brennstäbe besorgen.
- Als nächstes sollte man sich möglichst viel Detonit von den Lagern oder Abbauphasen besorgen. Am besten wären so um die 4000 Einheiten (Tip: Lager 58). Dann wieder drei Raketen in den Gefechtskopf laden.
- Wenn das Mutterschiff schießt, immer mit dem Drover nach rechts oder nach links ausweichen. Auf diese Art spart man Sprit, Detonit oder Brennstäbe. Generell sollte man mit seinem Schiff nicht nach oben fahren. Man kann zwar nicht mehr nach vorne oder hinten, aber der Drover kann ja jeden Punkt auf dem Bildschirm erreichen. Außerdem: wenn sich mal ein Terrorpod von hinten anschleicht ...
- Um mit den Fabrikationszentren handeln zu können, braucht man große Mengen von Aluma. Diese bekommt man in den Abbauzentren (sehr wenig), in den Rohstoffzentren (mehr) und in den Fabrikationszentren (mal mehr, mal weniger).
- Zum Handeln mit allen anderen Anlagen benutzt man Brennstäbe, da das ja das einzige ist, was es auf Colian umsonst gibt (aber nur an den Tankstationen).
- Wenn man nun durch viel Handel die sechs Terrorpod-Teile zusammen hat, kommt es zum großen Endkampf.

Das Imperium hat die Nase voll und schickt eine Armee von 15 (!) Terrorpods. Diese greifen jetzt nicht mehr die Einrichtungen, sondern das D.S.V. an. Man hat 8 Minuten Zeit, um sie mit 18 Raketen zu vernichten. Vier Fehlschüsse und es bleibt nur noch der Druck auf den Reset-Knopf.

Wenn die Terrorpods mit dem D.S.V. unten auf der Karte in einer Linie sind, wird es ganz schön haarig. Erst wird man von ihnen eingeholt, dann nehmen sie einen von der Seite auseinander, ohne daß man sie zu Gesicht bekommt.

Wenn es zu dieser Situation kommt, hilft nur noch ein Trick. Schaut Euch dazu die Bilder 1 bis 4 an.

- Hier ist noch eine Übersicht der Fabrikationszentren und ihr Bedarf an Aluma.

Station 6/106	100 Einheiten
Station 7/125	300 Einheiten
Station 9/157	400 Einheiten
Station 10/175	400 Einheiten
Station 1/26	500 Einheiten
Station 3/60	200 Einheiten

al

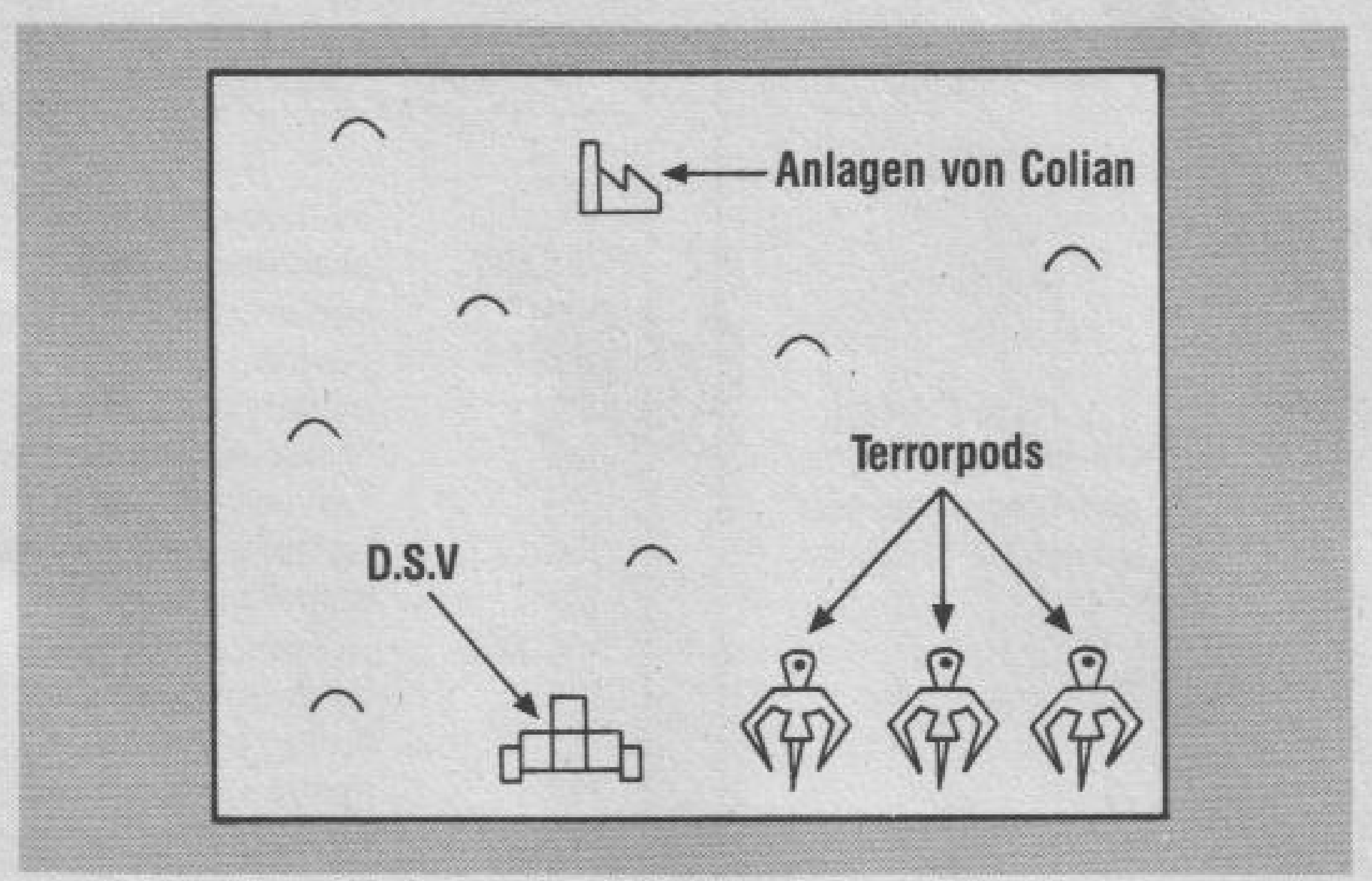


Bild 1. Drover reinholen und auf Karte schalten. Abwarten, bis die Terrorpods auf einer Linie mit dem D.S.V. sind.

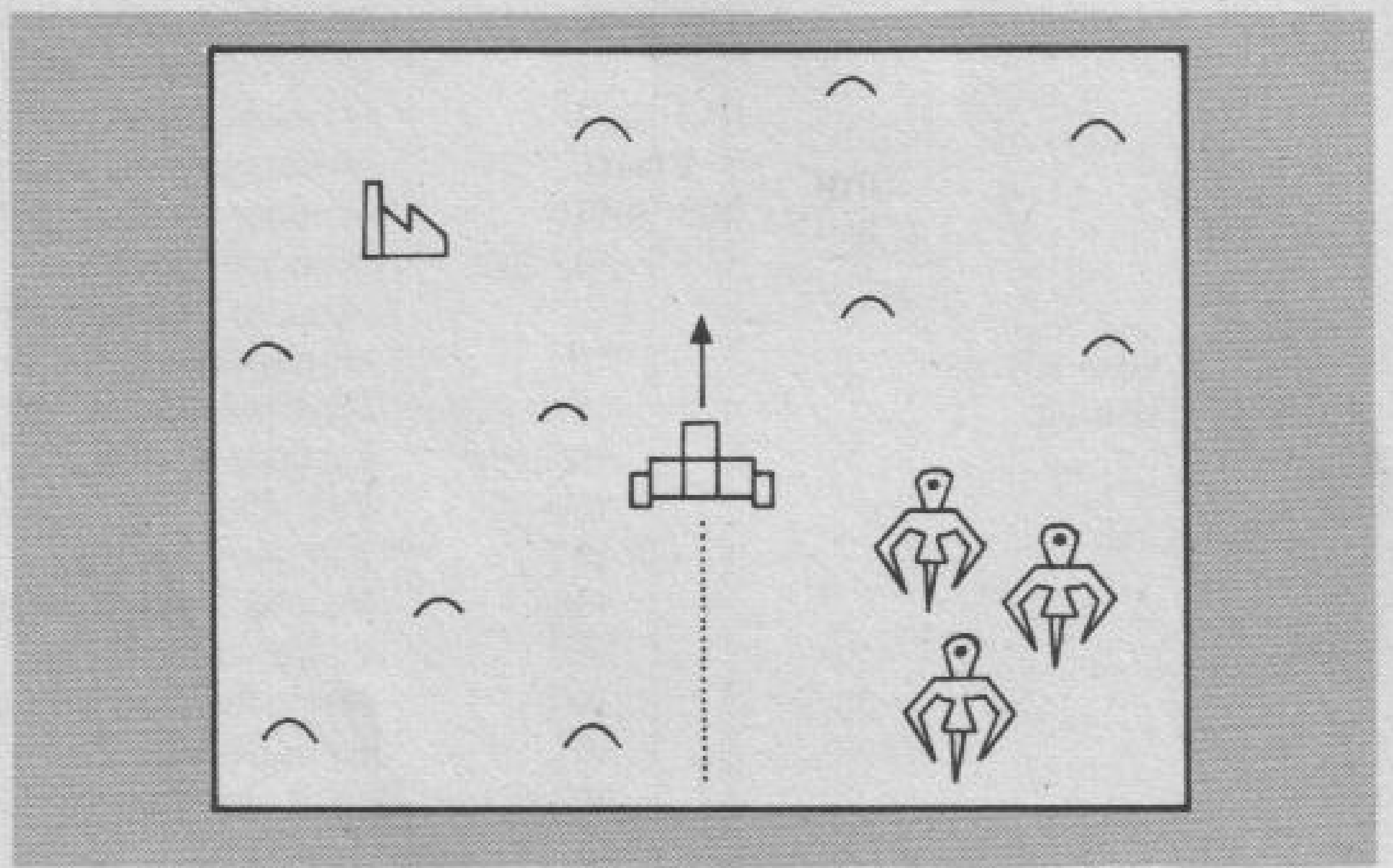


Bild 2. Nach oben fahren und die Terrorpods nach oben locken.

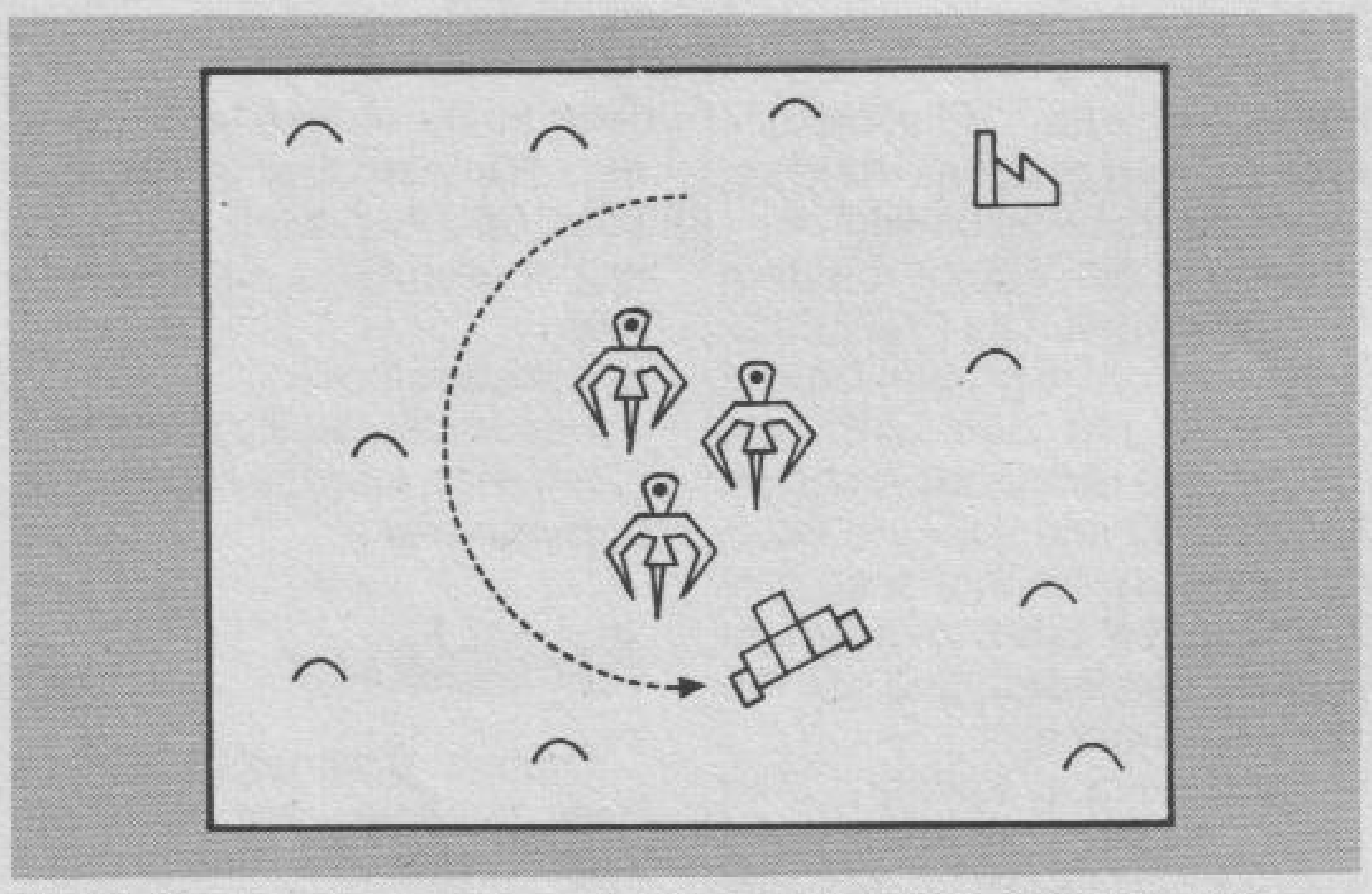


Bild 3. Sind die Terrorpods weit genug entfernt von dem untersten Strich der Karte, umrundet man die Terrorpods in einem Halbkreis.

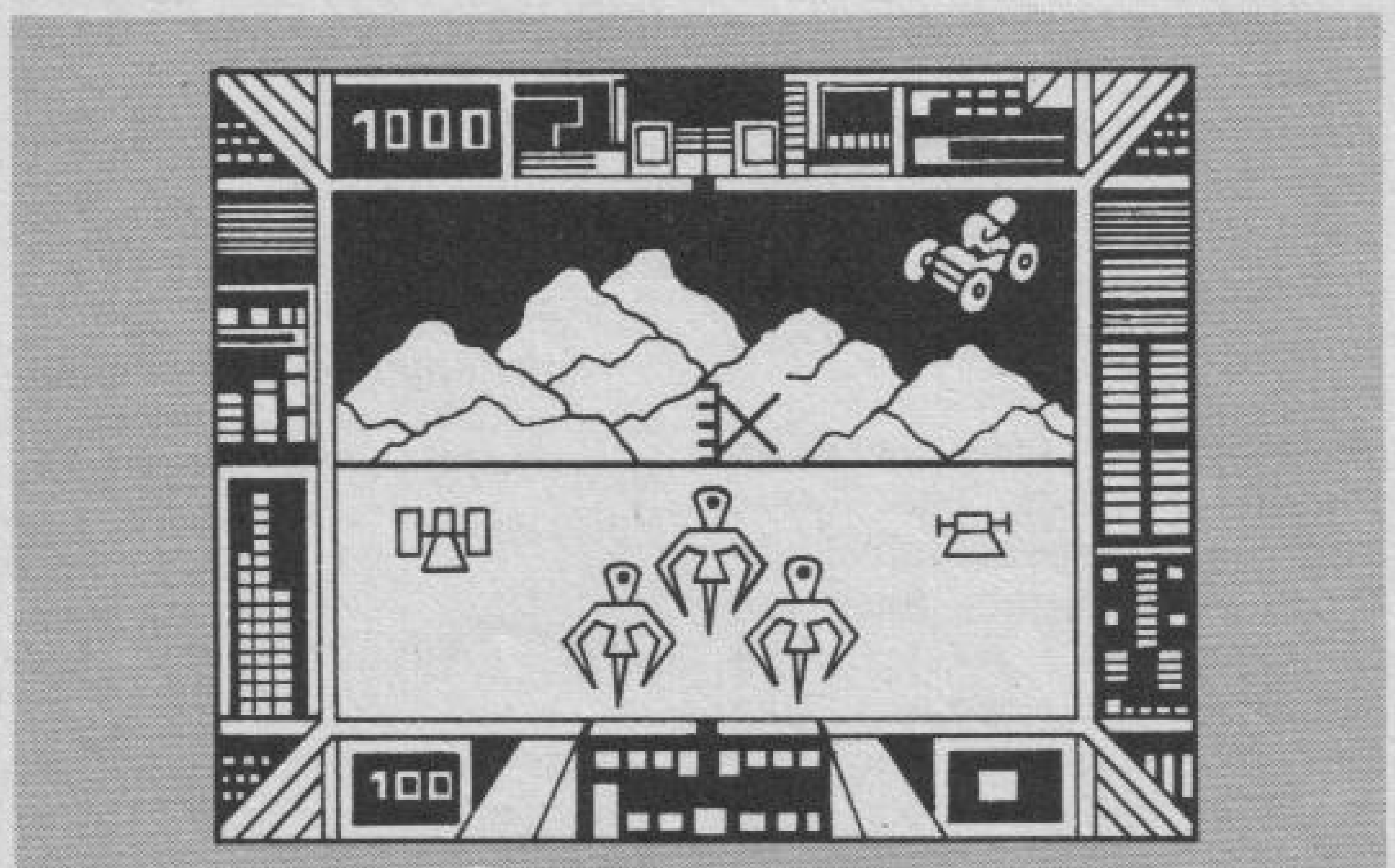


Bild 4. Jetzt schnell wieder auf Cockpit schalten und die Terrorpods mit Raketen abschießen.

They stole a Million

Marlies Hasekamp hat einen kompletten Grundriß des Museums gezeichnet und die Tips zusammengefaßt, die ihr wichtig erscheinen. Der Plan und die Tips gelten übrigens für alle gängigen Computertypen, für die das Spiel umgeschrieben wurde. Jetzt zu den Tips.

Das Narburak-Museum birgt nur einen einzigen Schatz: die Totenmaske des ägyptischen Königs Honkanenter. Ihr Wert beträgt etwa 1 250 000 $. Man findet die Maske in einem zentral gelegenen Ausstellungsraum im Erdgeschoß. Die Maske ist durch verschiedene Maßnahmen gesichert:

1. Wächter (guards)

Das Museum hat drei Wächter. Zwei patrouillieren im Gebäude (Route ist im Plan eingezeichnet), einer überwacht die sieben Kameras, die im Gebäude installiert sind. Die Wirksamkeit der Wächter beträgt 100 Prozent!

Die Wächter überprüfen auf ihrer Route die Türen. Finden sie eine "manipulierte" Tür, schlagen sie sofort über Funk Alarm.

HAPPY-COMPUTER SONDERHEFT

Spannende und preiswerte Spiele aus Happy-Computer

C64/128

Ausgewählte Spiele für C64/C128

Underground Zone: Bewahren Sie mit Ihrem Super-Hubschrauber 256 Menschen vor der Gefahr der radioaktiven Vernichtung. **Belagerung:** Erobern Sie die Burg Ihres Gegners bei diesem mittelalterlichen Brettspiel! **Weltendämmerung:** Fantastische Grafik erfordert hier strategisches Denken, um die Horden des Gegners zu überwinden. **Vier gewinnt:** Grafisch gut verpackt, versuchen Sie, bei diesem Spiel, den Computer oder Ihren Mitspieler zu schlagen. **Super-Reversi:** Plazieren Sie Ihre Spielsteine so, daß der Computer keine Chance mehr hat. **Trigon:** Nur blitzschnelle Reaktion bewahrt Ihre Schlange vor dem »CRASH«. **Block'n Bubble:** Vernichten Sie als Druide die tödlichen Kugeln, die Sie selbst herbeigezaubert haben. **Playball:** Räumen Sie die Steine mit einer rasend schnellen Kugel ab. Ihre volle Konzentrationsfähigkeit ist hier gefragt. **Cave Raid:** Finden Sie die geheimnisvollen Schätze in den grafisch fantastisch dargestellten Höhlen der Unterwelt. **Stone Rescue:** Als gieriger Goldsucher können Sie selbst tödliche Hindernisse nicht abhalten, wenn Sie geschickt genug sind. **Vectors:** Superschnelles Reaktionsspiel für den C128 im 80-Zeichen-Modus – sensationell. Die Anleitung zu den Spielen finden Sie auf der Diskette!

1 Diskette für C64/C128

Bestell-Nr. 12709 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Amiga

Aktuelle Superspiele für den Amiga

Helden sind gefragt: Kämpfen Sie sich mit Ihrem Raumschiff Hero durch 99 actiongeladene Level. Es braucht viel Nerven, Glück und Reaktionsvermögen, gegen die Armada der Feinde zu bestehen. **Der Kampf im Amiga:** Eine neue Art von Spiel: Schreiben Sie Programme, die mit anderen im Speicher des Amiga um den Sieg kämpfen. Wer schreibt das trickreichste und stärkste Kampfprogramm? **Die Reise zum Apfelsee:** Mit diesem Programm entdecken Sie eine künstliche Landschaft an einem idyllischen See, die nur im Speicher des Computers existiert. **Ein lernendes Programm:** »Vier gewinnt« kennt jeder. Kennen Sie aber ein anderes Programm, das aus seinen Fehlern lernt?

Diskette für Commodore Amiga

Bestell-Nr. 20712 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Atari ST

Schnelle Action- und spannende Strategiespiele

Quadromania: (Happy-Computer 7/87). Ein kniffliger Denksport. Vorausplanung und geschicktes Handeln müssen Sie bei diesem elektronischen Brettspiel mitbringen. **Zeitlupe:** (Happy-Computer 5/87). Ist Ihnen Ihr ST zu schnell? Mit diesem Assembler-Hilfsprogramm bremsen Sie ihn in zehn Stufen. Die meisten Spiele für den Atari ST laufen nun auf Wunsch in Zeitlupe. **Wabaduu:** (Happy-Computer 5/87). Erleben Sie das galaktische Inferno im ST. Bei diesem schnellen Action-Spiel müssen Sie Ihre Verteidigungs-Basis gegen feindliche Laserstrahlen schützen. **Freezer:** (Happy-Computer 5/87). Per Tastendruck frieren Sie fast jedes Programm ein – egal ob für Bildschirmfotos oder für die Tasse Kaffee zwischendurch. Ein ideales Utility. **Deep Thought:** Ein spielstarkes Schachprogramm mit toller Grafik für den ST. Alle Züge werden mitprotokolliert und auf Wunsch ausgedruckt. Und viele weitere Programme, Tips und Tricks für den Atari ST.

1 Diskette für Atari ST

Bestell-Nr. 20708 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Unterhaltsames und Unentbehrliches für den Atari ST

Degas Help: Drehen Sie eigene Filme mit Ihrem Atari ST und dem Malprogramm »Degas«. Mit diesem Programm werden Sie nicht nur Ihr eigener Regisseur, sondern verhelfen Degas außerdem zu einer perfekten Einbindung in die komfortable GEM-Benutzeroberfläche des ST und zu vielen neuen und nützlichen Malfunktionen. **Hexagon:** Kniffligen Spielespaß für Sie und für die ganze Familie – das ist Hexagon auf dem Atari ST. Spielen Sie allein oder zu mehreren. Lang anhaltender Spielspaß ist garantiert. **Welt:** Simulieren Sie die Zukunft unseres blauen Planeten nach dem Weltmodell von J. W. Forrester. Lassen Sie Ihren ST anhand Bevölkerungs-Entwicklung, Rohstoffverbrauch, Umweltbelastung und vieler weiterer Faktoren die Aussichten für die Menschheit berechnen. **Krieg der Kerne:** Lassen Sie die Bits und Bytes gegeneinander antreten. Wo? Inmitten der grauen Brust Ihres ST, in den Tiefen seines Speichers: Dort nämlich befindet sich die Arena, in denen sich die wackeren Ritter der Register mit den Waffen der Logik und der Algorithmen schlagen. Über das Geschick der Gladiatoren entscheidet allein Ihr Können, denn der Programmierer sind Sie! **Joy-Routinen:** Programmieren Sie Spiele gern selbst? Dann sind unsere Assembler-Joystickroutinen für GFA-Basic genau das Richtige für Sie. **Panic:** Heiße Weltraum-Action erwartet Sie in diesem galaktischen Epos. 100% Maschinen-Code und immer wieder neue Invasionen unterschiedlicher Angreifer bringen Sie in Ihrem Pilotensessel ins Schwitzen. **Breakout:** Als Spielhallen-Hit des Jahres '87 bietet unsere Umsetzung in GFA-Basic ein aufregendes Geschicklichkeitsspiel und exzellente Programmierkunst in dem beliebten Basic-Dialekt für den ST. Die Beschreibung der Programme finden Sie unter anderem in Happy-Computer Ausgabe 10/87, 12/87 und 2/88.

Diskette für Atari ST

Bestell-Nr. 20803 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

C64

Im Spielefieber mit dem C64

Boss-Puzzle: Versuchen Sie, in einem Schiebe-Puzzle wieder Ordnung zu schaffen und die richtige Reihenfolge wiederherzustellen. **Crillion-Editor:** Endlich können Sie sich bei dem Super-Listing Crillion (beschrieben in Happy-Computer 7/88) eigene Level erzeugen und an unserem Wettbewerb teilnehmen. **Astromania:** Treffen Sie den hüpfenden Gummi-Meteoriten, damit er nicht in den Tiefen des Weltraums verschwindet. **Super-Blaster:** Überfliegen Sie in geschickten Manövern Ihren Planeten und halten Sie den pausenlosen Angriffen der schnellen gegnerischen Kampfgeschwader stand. **Schnell-Lader:** Verbinden Sie Ihre Programme auf der Diskette mit einem komfortablen Schnell-Lader, der bei Bedarf Programme auch automatisch startet. Die Anleitungen zu den Programmen finden Sie in Happy-Computer 7/88 und 8/88.

5¼"-Diskette für den C64

Bestell-Nr. 20809 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Atari XL/XE

Tolle Geschicklichkeits- und Actionspiele

Arax: Ein Krieg zwischen den beiden wichtigsten Völkern des Universums ist ausgebrochen. Als junger Kadett starten Sie ein waghalsiges Unternehmen und desertieren von Ihrer Einheit. Sie wollen dem unsinnigen Treiben ein Ende setzen und fliegen zu der Hauptbasis des Feindes, um diese zu zerstören. Damit wären alle Probleme beseitigt. **Wandering:** Damit der kleine Käfer im großen Labyrinth am Leben bleibt, muß er Nahrung finden und vor den gefährlichen Wächtern fliehen. **Helimann:** In diesem Spiel fliegen Sie mit einem Hubschrauberrucksack ausgerüstet durch unterirdische Höhlen. Jede Menge Gefahren lauern auf Sie, die Sie erfolgreich meistern müssen, um den Ausgang der Höhle zu erreichen. Zusätzlich ist im Spiel ein Editor enthalten, mit dem neue Höhlen entworfen werden. **Paver:** Ein Spiel für zwei. Sie fliegen mit einem Fahrzeug über eine mosaikartige Landschaft und versuchen, an passenden Stellen Steine einzufügen. Wer als erstes die Stelle für den nächsten Stein findet, bekommt die Punkte. **256 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm!** Was Atari in der Werbung versprach und nur bedingt halten konnte, wird mit diesem Programm wahr gemacht: Auf dem Bildschirm sind gleichzeitig alle 256 Farben des Computers darstellbar. Zwei Programme nutzen diese Möglichkeit aus: **Paint256:** Ist ein Malprogramm, mit dem in 256 Farben gepinselt wird. Neben den üblichen Funktionen zum Zeichnen von Punkten, Linien und Flächen besitzt es eine Funktion zum Einbinden von Text ins Bild und zum Dehnen oder Stauchen von Bildelementen. **Apfel256:** Berechnet die Mandelbrotmenge in 256 Farben. Ein unvergleichlicher Anblick auf dem Atari Computer. Weiterhin finden Sie Turbo Basic XL und alle weiteren Programme des Atari-Sonderhefts 20 auf der Diskette.

2 Disketten für Atari XL/XE-Computer

Bestell-Nr. 25720 **DM 34,90*** sFr 29,50*/öS 349,-*



10 Leerdisketten 5¼" zum Sonderpreis von **DM 19,90**

Bestell-Nr. 39000
2seitig, doppelte Dichte DS/DD, 40 Spuren, 48 tpi mit Verstärkungsring und Schreibschutzkerbe inkl. Labelset, unformatiert.

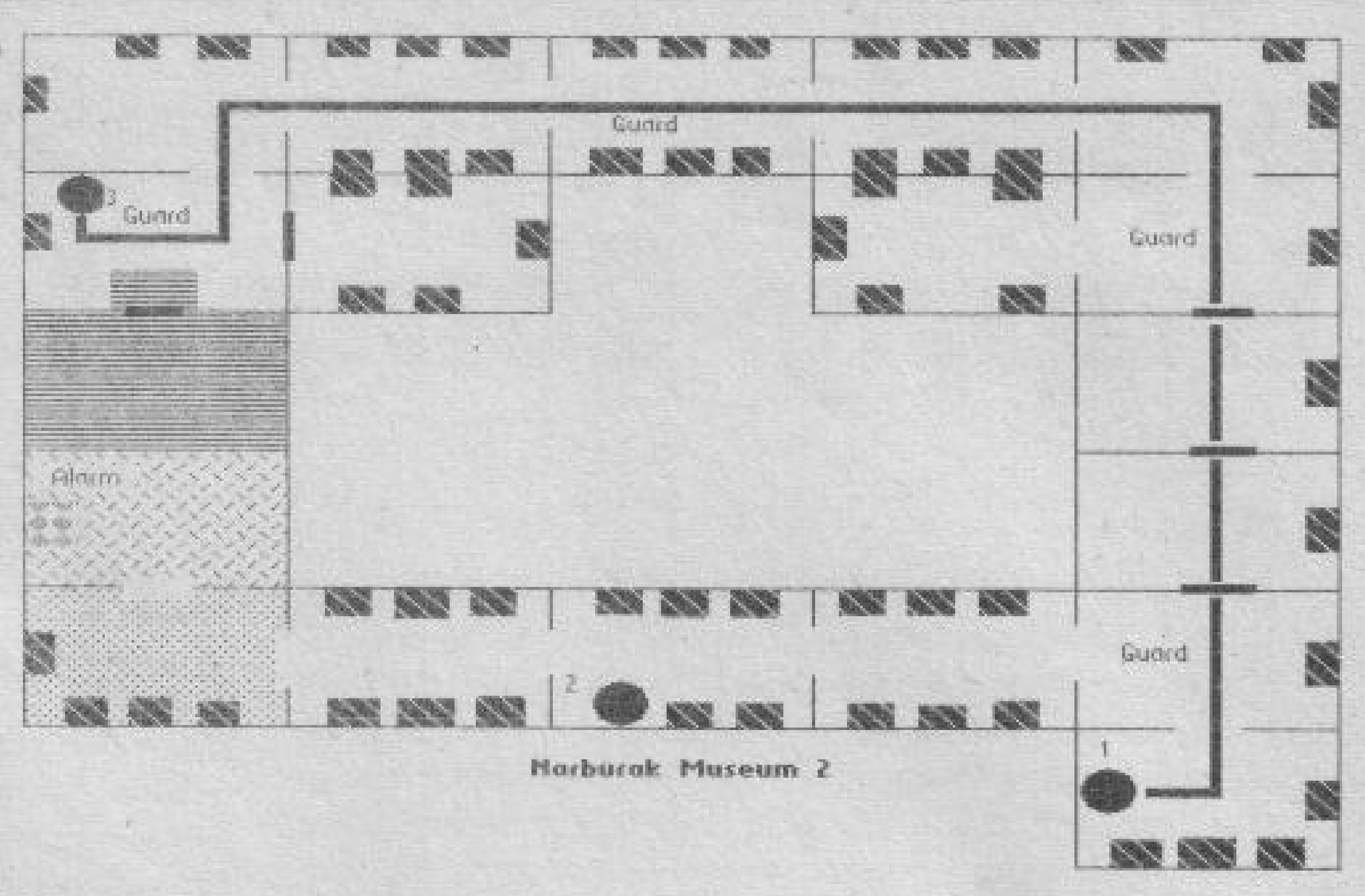
Für Ihre Bestellung und Überweisung verwenden Sie bitte die eingeheftete Zahlkarte, die Überweisungsformulare der Post oder der Banken bzw. senden Sie uns einen Verrechnungsscheck. Sie erleichtern uns dadurch die Auftragsabwicklung und wir berechnen Ihnen dafür keine Versandkosten.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0; Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526; Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0;

2. Kameras
Die sieben Kameras werden in bestimmter Reihenfolge an- und ausgeschaltet.
3. Alarmanlagen
In fünf Räumen gibt es Infrarotalarm, der allerdings erst wirkt, wenn man sich mehr als 20 Sekunden im Raum aufhält.
In wichtigen Räumen gibt es Druckalarm, der sofort beim Betreten ausgelöst wird (falls er nicht vorher abgeschaltet wurde).
In sieben Räumen wurde CO-2-Alarm installiert, der aber erst aktiv wird, wenn man sich dort länger als 50 Sekunden aufhält.

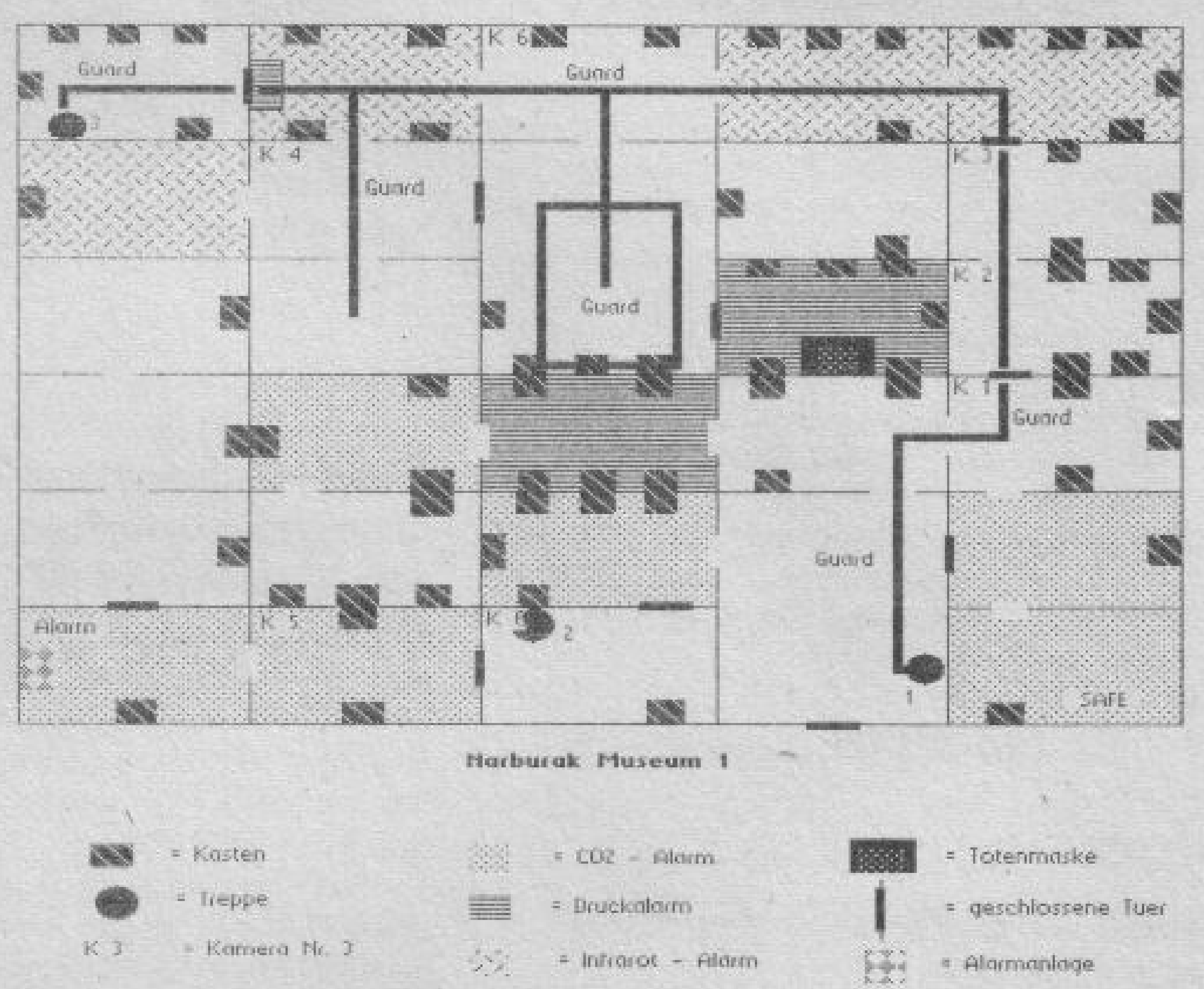


Erster Stock im Narburak-Museum in "They stole a Million"

Trinity

Rainer Fuchs aus Frankfurt hat auf seinem Atari ST das Infocom-Adventure "Trinity" gelöst.
London (15 Punkte)
- Zuerst von der alten Frau Vogelfutter kaufen. An der Sonnenuhr den "Gnomon" herausdrehen und mitnehmen.
- Am Teich den Papiervogel aufnehmen und mit dem Ball den Regenschirm vom Baum werfen.
- Den einsamen Kinderwagen zum Lancaster Walk schieben. Dort die Vögel füttern und versuchen, den Rubin mitzunehmen (was aber nicht gelingt). Den Kinderwagen öffnen und hineinklettern. Nach dem Drehen des Windes den Regenschirm öffnen.
- Am Long Water alles aufnehmen, in das Wasser und durch die weiße Tür gehen.

Fantasie-Welt N (34 Punkte)
- Hier kann man auf mehrere Arten vorgehen. Am besten holt man sich zuerst den leuchtenden Scheit aus dem Südsumpf und geht damit zum Arbor. Dort findet man eine Axt. Außerdem vertauschen sich beim Durchgang durch den Arbor die Richtungen Ost und West, das heißt die Karte wird seitenverkehrt. Dies kann man an der Inschrift auf dem Denkmal am Arboretum feststellen. Dadurch paßt jetzt der Gnomon in das Gewinde der Sonnenuhr auf dem Turm!
- Nachdem man den Hebel bewegt hat, kann man durch Drehen des Pfeiles auf der Sonnenuhr auf eine der Zahlen die entsprechende weiße Tür öffnen. Am besten dreht man die Welt jetzt wieder um, indem man erneut durch den Arbor geht.
- Unter der Klippe sollte man einmal in den Bienenstock fassen und vor der Biene dann zum Nordsumpf fliehen, wo diese von der Fliegenfalle gefressen wird. Wenn man dann nochmal in den Bienenstock faßt, bekommt man den Honig. Diesen gibt man in den Kessel im Innern des Hauses. Dort sollte man auch dem Papagei zuhören.
- Im Garten findet man Knoblauch, der auch in den Kessel kommt. Mit der Axt fällt man den Baum am Rand der Schlucht und gibt ihm noch einen Stoß in die richtige Richtung.
- Jetzt sollte man die erste weiße Tür passieren. Dazu stellt man den Pfeil auf der Sonnenuhr auf 3, geht mit dem leuchtenden Holz zum Ossuary, schaut dort unter den Knochen nach und nimmt den Schlüssel mit.
- Nach dem Aufenthalt in Welt 3 geht man zum Barrow, dreht den Schlüssel im Schloß herum und gelangt dann in die Eishöhle. Dort kann man mit der Axt einen Eiszapfen von der Decke lösen.
- Mit dem Eiszapfen rennt man auf den Turm und verhindert so das Schmelzen des Eises. Die Sonnenuhr auf 2 stellen. Mit dem Eiszapfen auf dem schnellsten Weg zum Krater und dort das Metall mit dem Eis abkühlen. Mit der Axt und mit dem Metall geht man zum Promontory, klettert dort in die Seifenlauge und wartet, bis man sich im Innern einer Seifenblase befindet. In dieser geht man durch die weiße Tür am Wasserfall.
- Nach der Rückkehr aus dem Weltraum geht man durch die Tür auf der Mesa zur Südsee. Von dort zurück, hat man alle Zutaten für den Kessel. Mit der Axt schlägt man ein Loch in die Kokosnuß und läßt die herausfließende Milch in den Kessel laufen. Dann wirft man den toten Skink dazu. Den Vogelkäfig mitnehmen; daß beim Öffnen der Papagei wegfliegt, macht nichts.
- Anschließend besucht man die Welten 5 und 6. Mit dem Spaten öffnet man den Deckel des Sarges (auf dem Friedhof) und nimmt der Mumie das Geldstück aus dem Mund. Die Schuhe und das Totenhemd zieht man an. Den Emerald in den grünen Schuh einstecken. Jetzt ist man bereit, dem Tod gegenüberzutreten. Vorher stellt man die Sonnenuhr auf 7.
- Am Fluß wartet man, bis das Totenschiff anlegt, klettert hinein und gibt dem Fährmann seinen Lohn. Auf der anderen Flußseite geht man dann durch Tür 7.



Karte vom Erdgeschoß des Museums in "They stole a Million"

Tür 2: Weltraum (3 Punkte)
Hier braucht man den Magnet, die Axt und den Skink und muß sich in einer Seifenblase befinden. Den Skink erdrückt man und wartet dann, bis man am Satellit hängt und dieser sich der weißen Tür genähert hat. Dann schlägt man mit der Axt ein Loch in die Blase.
Tür 3: Untergrund (5 Punkte)
In dieser Phase muß man den leuchtenden Scheit dabeihaben. Die Laterne anzünden und im mittleren Raum ablegen. Im westlichen Raum den Holzscheit in den Spalt werfen, den Skink fangen und in die Tasche stecken. Das Walkie-Talkie und die Laterne mitnehmen (Laterne ausschalten!).
Tür 4: Südsee (3 Punkte)
Im Bunker die Box öffnen und den Knopf drücken. Dann am Weststrand warten, bis die Flut die Kokosnuß aufgenommen hat. Jetzt bittet man den Delphin, die Nuß zu holen.
Tür 5: Sibirien (1 Punkt)
Man braucht hier den Vogelkäfig. Zum Klippenrand laufen, in den Spalt schauen, den Lemming fangen und in den Käfig stecken und verschließen.
Tür 6: Japan (4 Punkte)
Ohne Regenschirm und Papiervogel braucht man hier erst gar nicht anzufangen. In der Luft schon den Schirm aufspannen und man landet weich und sicher. Im Bunker den Spaten mitnehmen. Dann gibt man dem Kind den Regenschirm und den Papiervogel. Nachdem sich der Vogel verwandelt hat, kann man auf ihn klettern und wieder aus dieser Welt wegfliegen.
Tür 7: New Mexico (35 Punkte)
Hier braucht man das Walkie-Talkie, den Käfig samt Lemming und die Laterne, sowie die Tüte mit Vogelfutter. Nach dem Öffnen des Buches findet man einen Karton, auf dessen Rückseite sich ein Schaltplan befindet.
- Die Lampe sollte man gleich anschalten. Nachdem die Leute draußen verschwunden sind, kann man gefahrlos den Turm verlassen an dessen Fuß schon der Roadrunner wartet.

Man nimmt den Rubin und setzt ihn in den roten Schuh ein. Dann eilt man zum Jeep, schaut sich die Anzeigen des Radios an und stellt das Walkie-Talkie auf die gleiche Frequenz ein. Jetzt zieht man die Antenne heraus und aktiviert das Walkie-Talkie.

– Am Rand des Wasserreservoirs legt man alles ab, klettert auf die Windmühle und versucht, das Fernglas zu nehmen. Nach dem Sturz ins Wasser klettert man heraus und kehrt mit der wasserdichten Laterne ins Wasser zurück. Das Fernglas mitnehmen.

– Jetzt geht man ins Haus und flieht vor der Klapperschlange in den Schrank. Tür hinter sich schließen! Den Käfig öffnen, dann die Schranktür. Unter den Papieren findet sich ein Schraubenzieher. Diesen und das Messer aus der Küche mitnehmen.

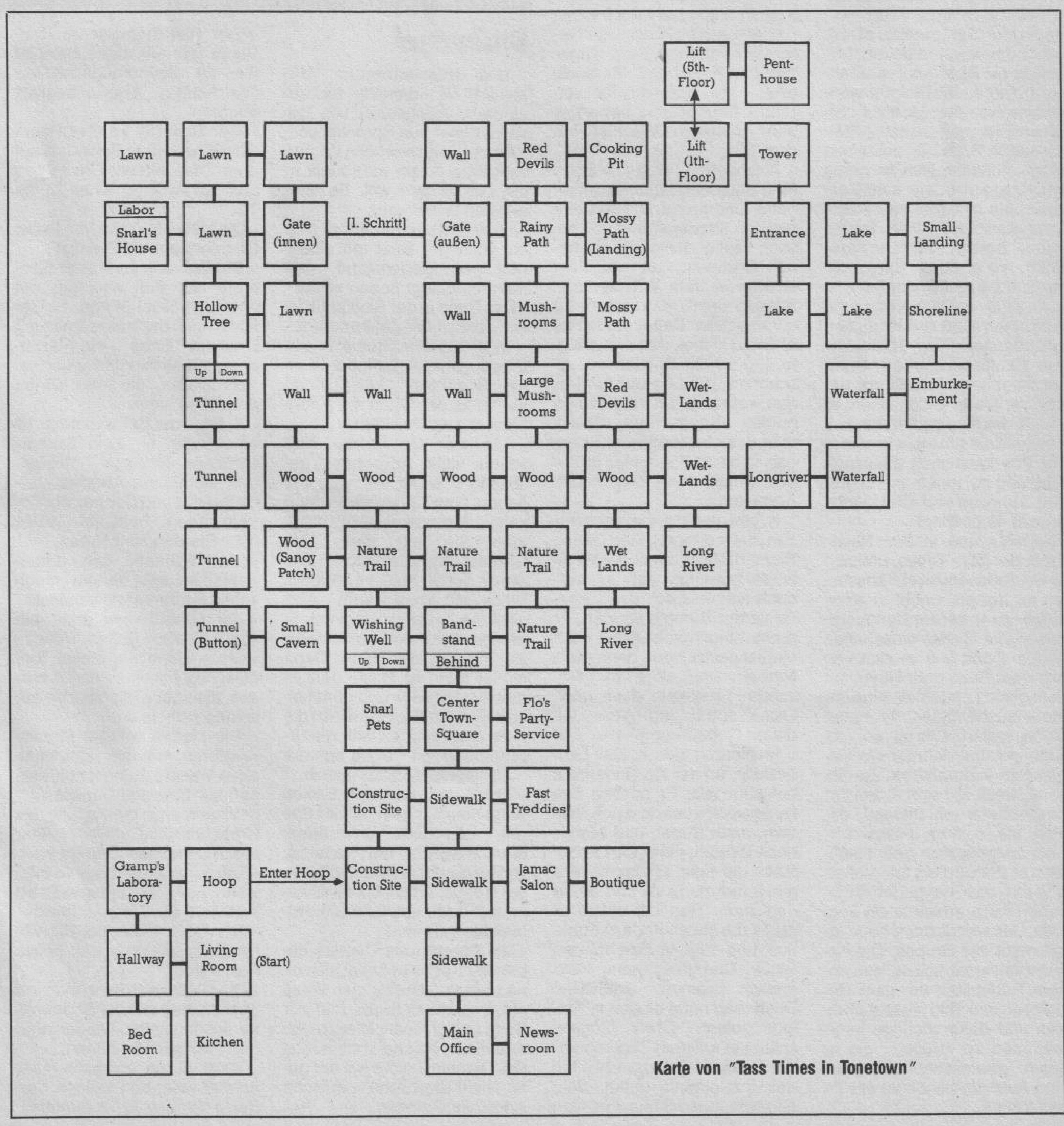
– Jetzt eilt man zur bewachten Hütte und schaut mit dem Fernglas in den Bunker. Den dabei entdeckten Schlüssel läßt man sich vom Roadrunner holen. Mit dem Schlüssel kann man die Box am Fuß des Turms öffnen. Den Schalter legt man um. Um nicht Alarm auszulösen, schließt man den Schalter gleich wieder. Dabei auf die Durchsagen im Walkie-Talkie achten! Jetzt geht man zum Blockhaus und wartet, bis der Roadrunner auf dem Schäferhund sitzt. Dann legt man die Tüte ab und geht gleich zum Turm. Da der Roadrunner nun die Wachen ablenkt, kann man gefahrlos auf den Turm steigen und im Inneren verschwinden.

Dort öffnet man mit dem Schraubenzieher den Schaltkasten und wartet, bis die Walkie-Talkie-Durchsagen bekanntgeben, daß der Auto-Sequencer läuft. Dann schneidet man mit dem Messer das richtige Kabel durch. Welches Kabel das richtige ist, erfährt man aus der Durchsage beim Umlegen des Relaisschalters am Fuß des Turms und dem Vergleich mit dem Schaltplan.

Jetzt gelangt man zurück nach London, wo das Spiel beim Versuch, der alten Dame erneut zu helfen, endet. *wg*

Tass Times in Tonetown

Adventure-Hilfe naht: Die Karte stammt von Thomas Ve-



Karte von "Tass Times in Tonetown"

ser und Juliana Kubsch aus Bonn. Sie haben eine Übersicht und Tips in Form eines Artikels in der "Tass Times" beigelegt.

Tonetown von größter Plage befreit!

Gestern fand das stadtbekannte Ungeheuer Snarl sein verdientes Ende, nachdem er unsere Stadt über Jahre hinweg terrorisiert hatte. Wie es dazu kam, haben unsere Reporter aufgedeckt.

Es fing alles damit an, daß X. (Name geändert) seinen Großvater Gramps besuchen wollte. Als er diesen in seiner Hütte nicht antraf, begann er nachzuforschen. Zuerst fand er in der Küche, in einem Krug versteckt, den Schlüssel zu einem Labor, das er sofort betrat. Dort fand er ein Buch und, in einem Fischglas, einige Picks, unsere hiesige Währung (dort zum Gitarrenspiel verwendet!). Beides nahm X. mit. Er entdeckte einen Schalter, den er mutig umlegte, um damit eine Zeitmaschine in Gang zu setzen. Er durchschritt einen Reifen und — befand sich in unserer Stadt, wo er durch Ennio, die Legende, begrüßt wurde.

X. ging nach Norden und fand einen silbernen Krug, den er sicherstellte, ließ dafür aber den Schlüssel zurück. Dann suchte er einen Friseur auf, um sich der Mode anzupassen; er wählte das flippige Feather Foil Design. Danach legte er sich in der Boutique noch passende Kleidung zu, indem er ein grünes Jumpsuit und ein Hooplet erwarb. Echt Tone!

Er eilte nun in den Newsroom der Tass Times, um sich einen Presseausweis ausstellen zu lassen, wobei er allerdings, zu unserem Bedauern, zuerst alle Geräte einschalten mußte. Dann ließ er sich von unserem Redakteur Nuyu, mit dem er sich unterhielt, eine Kamera aushändigen. Er nahm einen ersten Auftrag an, die Topband des Jahres, die Daglets, zu fotografieren. Zu diesem Zweck traf sich X. am Ort des Auftritts mit Stelgad, der sich mit seinem Presseausweis zu erkennen gab. Nachdem er die Daglets fotografiert und sich das Foto genau angesehen hatte, erhielt er ein Zagtone, das wunderbare neue Instrument der Gruppe. Die Kamera ließ er zurück, eilte in unsere Redaktion, um dem Redakteur das Bild auszuhändigen und dafür wichtige Informationen zu erhalten, die er sofort gewissenhaft notierte. Den Ausweis benötigte er nun nicht mehr.

In der Top-Discothek der Stadt, Fast Freddies, zog X. Handschuhe an, bei Snarl Pets kaufte er einen Blobpet, ließ ein Buch und das Zagtone zurück, um dann in Flos Party Service eine schwarze Maske zu kaufen, die er aufsetzte. Großzügig trennte er sich von den Picks. Er begann nun unser Umland zu erforschen. Im Wald suchte er eine sandige Stelle auf, an der sein Blobo wühlte und ihm dann entlief. X. fand eine Karte, die er mitnahm. Nach diesem glücklichen Fund eilte er zu den Red Devils, die er mit dem silbernen Krug fangen konnte, wobei er zum Glück Handschuhe trug. Er nahm auch noch einen Pilz mit und hielt sich, die Gefahr wohl ahnend, nicht länger bei den Pilzen auf. Im Nordosten, am äußeren Tor von Snarls Grundstück, bewarf er den grausigen Wächter mit dem Pilz.

Nachdem X. sich aus Snarl Pets Buch und Zagtone geholt hatte, überprüfte er noch einmal den Sitz der Maske und bestieg mutig den verwunschenen Brunnen. Gut verkleidet entkam er dem Wächter und begann dann, den Tunnel zu untersuchen. Dabei entdeckte er einen Hebel, den er betätigte, um so die Bestien auszuschalten. Kurz darauf fand er den Ausgang, der durch einen hohlen Baum aus Snarls Grundstück getarnt war. Er begab sich zum Tor, schloß es auf und verließ ohne Zögern das Anwesen.

X. ging nun dreimal nach Süden, dann dreimal nach Osten. Kaum hatte er damit die Westlands betreten, sah er sich auch schon durch das Ungeheuer der Sümpfe verfolgt. Er rannte sofort nach Osten, noch einmal nach Osten, dann nach Norden; und alles im Laufschritt! Er konnte dann nach Osten durch den Wasserfall dieser Gefahr entrinnen.

Im Norden fand X. eine Landestelle, an der ein Ruderboot befestigt war. Er bestieg das Ruderboot, ruderte nach Westen, nach Süden und wieder nach Westen, als er die Landestelle der Insel entdeckte. Auf diese ruderte er zu und betrat den Turm. Den Lift setzte er durch die Metall-Karte in Funktion und fuhr in den fünften Stock. Dort fand unser Held endlich seinen Großvater! Doch man hatte diesen in Ketten gelegt. Ohne Zögern schlug er mit dem Zagtone auf die Kette, die durch den Ton des Instruments abfiel. Sein Großvater berichtete ihm von der großen Gefahr, in der unser Gemeinwesen schwebte. Daraufhin eilten beide zum Lift, fuhren hinab zum Eingang und bestiegen das Boot. Nachdem sie zweimal nach Süden gerudert waren, übernahm Gramps das Steuer und führte das Boot an das westliche Seeufer. Von dort starteten unsere Abenteurer zur letzten, mutigsten Tat: der Vernichtung des Snarl!

Sie wanderten nach Westen, betraten durch das Tor das Grundstück des Snarl und dann sein Haus. Im Labor fanden Sie den Übeltäter. Jetzt ging alles sehr schnell: Ennio wurde auf Snarl gehetzt, Gramps erhielt das Buch. Durch einen Wurf mit dem Red Devil wurde Snarl betäubt und durch den Reifen der Zeitmaschine gestoßen. Diese Tat beendete das ruchlose Leben des Snarl und befreite uns alle von seiner Gegenwart. Stay Tass! *wg*

U

Uninvited

Das Gruseladventure "Uninvited" ist momentan das absolute Lieblingsspiel von Oliver Wagner aus Sprockhövel.

- Am Anfang sofort den Wagen verlassen, wenn man nicht in die Luft fliegen will. Es läuft nämlich Benzin aus.
- Im Briefkasten befindet sich ein wichtiger Brief mit einem wichtigen Gegenstand, den man unbedingt haben sollte.
- Das Buch in der Bibliothek ist ein Lexikon der Zauberkunde.
- In einem der Stühle in der Eingangshalle befindet sich ein Schlüssel. Zum Öffnen muß man den Stuhl mit einem Messer aufschneiden.
- An der Geisterfrau sind schon viele Adventurer gescheitert, wenn sie versucht haben, eine Tür zu öffnen. Man kann Sie vernichten, wenn man Sie mit dem "No Ghosts"-Spray einnebelt. Das Spray findet man im zweiten Stock im Vorratsraum. Man geht am besten also gleich in den zweiten Stock durch die erste Türe rechter Hand. Dann nimmt man die Dose, geht in den ersten Stock und öffnet eine beliebige Tür. Wenn jetzt die Frau erscheint, einfach die Erscheinung mit "Dose operate Frau" verschwinden lassen.
- Die Spinne auf dem Balkon fängt man mit dem "Cider Spider" aus dem Vorratsraum: Man besprüht die Veranda, verläßt den Balkon und tritt wieder hinaus. Jetzt klebt die Spinne fest und man kann Sie problemlos nehmen.
- Im Zimmer des Dieners neben der Küche befindet sich eine Lampe. Schaltet man diese ein, schiebt sich das Bild zur Seite und gibt eine Nische frei. Außerdem erscheint der Geist des Dieners. Leider hat der gute Nicht-Sterbliche panische Angst vor Spinnen.
- Der Plattenspieler im Rec-Room gibt ein gutes Beispiel für die Soundmöglichkeiten des Amigas. Also unbedingt anhören.
- Der Schrank im Rec-Room läßt sich mit dem Schlüssel auf dem Stuhl öffnen. Die Puppe gibt auf Anfrage einen guten Tip.
- Die kleine Flasche im Master Bedroom enthält Zyankali.
- Der Schrank im Master Bedroom läßt sich ebenfalls mit dem Schlüssel öffnen. Es befinden sich darin eine Truhe mit Dracans "Stare", ein Fläschchen mit Merkurium und zwei Schriftrollen, die man öffnen und lesen kann.
- In Dracans Schlafzimmer ist eine Rolle mit zwei Zaubersprüchen versteckt. "Instantum Illuminaris Abraxas" erzeugt Blitz und Donner, der andere bringt beliebige Köpfe oder Statuen zum Reden.
- Im Schrank des dritten Schlafzimmers ist ein magisches Pentagramm versteckt.
- Im Greenhouse steht ein Topf, in dem keine Pflanze wächst. Wenn man diesen Topf gießt, wächst eine Pflanze heraus, die aber giftig ist. Also auf keinen Fall essen.
- Die Hunde vor der Kapelle reagieren, wie alle empfindlichen Wesen, äußerst schreckhaft auf Blitz und Donner.
- Wenn man in der Kapelle das Kreuz verrückt, gibt der Altar einen geheimen Zugang frei.
- Der Kopf in der Kapelle hilft, wenn man ihn entsprechend motiviert, die Tür zu öffnen.
- Der Geist hinter der Kapelle ist allergisch gegen zu helles Kerzenlicht.
- Die Gießkanne kann man mit dem Wasser aus der Badewanne wieder füllen. Vorher aber den Wasserhahn öffnen.

Jetzt dürfte es nicht mehr schwer sein, den kleinen Bruder in "Uninvited" zu befreien.

Ultima IV

Frank Schummertz aus Wuppertal hat es nach einem Monat intensiven Spielens schon sehr weit gebracht. Damit Euch der Spaß nicht verlorengeht, hat er seine Hinweise auf ganz bestimmte Punkte beschränkt, damit Ihr gezielt nachlesen könnt.

Ziel des Spiels

In der Anleitung ist keine feste Aufgabe genannt. Das Ziel des Spiels ist es aber, die geheimnisvolle "Chamber of Codex" zu finden. Sie enthält das "book of ultimate wisdom". Die Kammer findet man im achten Level der sogenannten Abyss. Diese Höhle liegt auf einer Insel im Südosten des Landes. Um die Abyss betreten zu können, muß man erstens in den acht Tugenden des Avatar erleuchtet sein. Außerdem benötigt man unbedingt folgende drei Gegenstände: "Book of Truth", "Candle of Love" und "Bell of Curage".

Avatar

Es gibt acht Tugenden, und Sie müssen folgendes erreichen, um in ihnen "erleuchtet" zu werden:

Compassion:

(Mitleid) Man sollte den Bettlern so viel Gold wie möglich geben. Die "Rune of Compassion" ist in der Stadt Britain, und zwar in dem "Inn" am Ende des langen Gangs. Das Mantra ist "MU".

Honesty:

(Ehrlichkeit) Ehrliche Leute stehlen und rauben nicht! Die "Rune of Honesty" befindet sich in der Stadt Moonglow. Sie ist in einer Kiste oberhalb des kleinen Sees am Ortseingang versteckt. Das Mantra lautet "AHM".

Honor:

(Würde) Flucht vor dem Feind ist würdelos. Die entsprechende Rune ist in Trinsic in der linken oberen, von Giftfeldern umgebenen Ecke. Ihr Mantra heißt "SUMM".

Humility:

(Menschlichkeit) Um hier erfolgreich zu sein, muß man so wenig menschliche Feinde (Rogues, Piraten) wie möglich töten. Die "Rune of Humility" liegt im Dorf Paws und hat das Mantra "LUM".

Justice:

(Gerechtigkeit) Um die Rune zu erhalten, geht man in die Stadt Yew und spricht mit dem Richter. Auf die Frage, ob man schon einmal getötet hat, antwortet man mit "ja", und wird daraufhin ins Gefängnis gesteckt. Dort findet man dann die "Rune of Justice", die das Mantra "BEH" hat.

Sacrifice:

(Opferbereitschaft) Blutspenden lohnt sich auch in dieser Welt. Die "Rune of Sacrifice" ist im Feuer des Schmieds in Minoc versteckt. Das Mantra ist "CAH".

Spirituality:

(Glaube) Der Gang zum "Seer" in der Stadt Britania lohnt sich! Die dazugehörende Rune findet man in der Schatzkammer von Lord British, die man aber nicht plündern darf. (Achtung! Geheimgang). Das Mantra ist "OM".

Valor:

(Tapferkeit) Das braucht wohl nicht erklärt zu werden. Die Rune findet man in Jhelom, und zwar auf der Umfassungsmauer im rechten Turm. Ihr Mantra heißt "RA".

Die tugendhaften Taten, der Besitz der Rune und das Wissen um das Mantra sind aber nur die Voraussetzungen zur Erleuchtung in einer Tugend.

Der letzte Schritt ist das Finden des Schreins der entsprechenden Tugend, in dem man dann meditieren muß. Die Rune ist dazu da, um den Schrein betreten zu dürfen. Anderenfalls wird man wieder hinauskomplimentiert. Das Mantra ist eine Art Codewort, denn nachdem man eine bis maximal drei Runden vor dem Schrein meditiert hat, muß man das Mantra nennen. Weiß man es aber nicht, kann man sich nicht genug auf die Meditation konzentrieren und hat auch keinen Erfolg.

Ein Besuch beim Seher Hawkwind im Schloß von Lord British gibt dem Spieler Aufschluß über seine Fortschritte auf dem Pfad der Tugend. Außerdem sollte man auf das Feld zwischen "Food" und "Gold" achten. Dort setzt sich ein "Ankh" zusammen, wenn man alle acht Tugenden erreicht hat und endlich ein Avatar ist.

Steine

Es gibt acht farbig Steine, die jeweils eine Tugend repräsentieren. Sechs von ihnen liegen in Höhlensystemen ähnlich der Abyss:

Blue Stone: Honesty (Liegt in der Höhle Deceit.)

Green Stone: Justice (Befindet sich in der Höhle Wrong)

Red Stone: Valor (Ist in der Höhle Destard versteckt)

Purple Stone: Honor (Zu finden in der Höhle Shame)

Yellow Stone: Compassion (Ist in der Höhle Despise untergebracht)

Orange Stone: Sacrifice (Liegt in der Höhle Covetous)

Black Stone: Humility (Dieser Stein liegt im "Moongate" bei der Stadt Moonglow, wenn man es bei Vollmond betritt)

White Stone: Spirituality (Diesen Stein erreicht man nur durch den Ballon)

Die Steine werden in den Räumen benötigt, die die achten Etagen von verschiedenen Höhlen verbinden. Es gibt drei dieser Altarräume, die "Love", "Truth" und "Courage" geweiht sind.

Stadt	1.Mondphase	2.Mondphase	3.Mondphase
Moonglow	Moonglow	Britain	Jhelom
Britain	Yew	Minoc	Trinsic
Jhelom	Skara Brae	Magincia	Moonglow
Yew	Britain	Jhelom	Yew
Minoc	Shrine of	Trinsic	Skara Brae Spritual
Trinsic	Magincia	Moonglow	Britain
Skara Brae	Jhelom	Yew	Minoc
Magincia	Trinsic	Skara Brae	Magincia

Jede der acht Tugenden des Avatar setzt sich aus diesen drei Grundeigenschaften zusammen:

Compassion = Love
Honesty = Truth
Honor = Truth + Courage
Humility = ist unabhängig
Justice = Love + Thruth
Sacrifice = Love + Courage
Spirituality = Love + Courage + Truth
Valor = Courage

Im Altarraum von "Love" benutzt man dann alle farbigen Steine, deren Tugend in "Love" enthalten sind: White, Green, Yellow und Orange.

Bei den anderen Grundeigenschaften geht man entsprechend vor. Wenn man in den drei Altarräumen alles richtig gemacht hat, hat man am Ende die drei Teile eines Schlüssels, den man in der Abyss dringend braucht. Es ist übrigens gleichgültig, in welcher Reihenfolge die Altäre besucht werden.

Die Abyss

Um in die Abyss zu gelangen, muß man sich erst durch eine Horde von Piratenschiffen kämpfen, die die Insel im Südosten des Landes bewachen. Sie versperren die Bucht, die zum einzigen Eingang der Höhle führt. Nachdem man sich gegen die Wächter behauptet, und den Weg durch das Tal zurückgelegt hat, kommt man zu einem Feuerkreuz, in dessen Mitte der noch

Hier noch eine komplette Übersicht:

Stadt	Beruf	Tugend	Koordinaten	Rune
Moonglow	Mage	Honesty	I'H"/O'I"	Honesty
Britain	Bard	Compassion	G'K"/F'C"	Compassion
Jhelom	Fighter	Valor	N'O"/C'E"	Valor
Yew	Druid	Justice	C'L"/D'K"	Justice
Minoc	Tinker	Sacrifice	B'E"/J'P"	Sacrifice
Trinsic	Paladin	Honor	L'I"/G'K"	Honor
Skara Brae	Ranger	Spirituality	I'A"/B'G"	Spirituality
Magincia	Shepherd	Humility	K'J"/L'L"	

Dorf etc.	Waren; besondere Hinweise	Koordinaten
Paws	Horse	J'B"/G'C"
Vesper	Guild Shop	D'L"/M'J"
Cove	Hilfe für "Abyss"	F'K"/I'I!
Lycaeum	Book of Truth/Word	G'L"/N'K"
Castle	Britain Seer/ Dung.Hylothe/L.Brit.	G'L"/F'G"
Empath Abbey	Word of Passage	D'C"/B'M"
Serpants Hold	Word of Passage	P'B"/J'C"

unsichtbare Eingang liegt. Nachdem man aber die Klingel, das Buch und die Kerze benutzt hat, kann man die Abyss betreten. Im Höhlensystem gibt es keine Leitern, wie sie in den anderen Höhlen benutzt werden. Dafür stehen dort Altäre, die wiederum durch die Steine benutzen. Man wird aufgefordert, die Kombination von Love, Truth und Courage einzugeben. Erst dann erscheint die Leiter. Zum Schluß benötigt man den dreiteiligen Schlüssel, das "Word of Passage" und etwas Fantasie.

Kleine Tips

- Fragen Sie die Herrscher der Provinzen nach "Word"
- Strudel töten nicht, sondern weisen den Weg nach "Cove"
- Priatenschiffe lassen sich entern.
- Den Ballon findet man durch den richtigen Zauberspruch in der Höhle Hylothe.
- Der Ballon läßt sich durch "Wind-Spells" steuern.
- Pferde gibt's im Dorf Paw. Sie laufen, in Städten alleingelassen, weg.
- In Höhlen führen Leitern aus derselben Ebene manchmal in verschiedene Etagen.
- Lord British gibt wieder gute Tips.
- In Dörfern findet man durch "Join" Freunde und Weggefährten.
- Ein Sextant aus einem Guildshop hilft die genaue Position zu bestimmen.

Jan Haase aus Frankfurt hat eine Liste der Ziele der acht "Moongates" zusammengestellt. Das Ziel hängt von der herrschenden Mondphase ab. Das Dorf Cove kann man mit dem Blink-Spell erreichen, man ist dann nicht auf den Strudel angewiesen. Magincia erreicht man am besten mit dem Gatetravel-Spell (Mondphase 8).

Übersicht der Shrines:
Shrine of Honesty: E'C"/O'J"
Shrine of Valor: O'F"/C'E"
Shrine of Honor: M'P"/F'B"
Shrine of Humility: N'I"/O'H"
Shrine of Compassion: F'M"/I'A"
Shrine of Justice: A'L"/E'J"
Shrine of Sacrifice: C'N"/M'N"
Shrine of Spiritually: N'I"/O'H" (bei Vollmond)

Außer Bell, Book und Candle gibt es noch drei weitere solcher Gegenstände:
Skull of Mondain: P'F"/M'F" (bei Vollmond)
Wheel of H.M.S. Cape: N'H"/G'A"
Silver Horn: K'N"/C'N"

Wer Schwierigkeiten mit dem Gatetravel- oder dem Resurrect-Spell hat, hier die Zutaten:

Gatetravel: Ash, Black Pearl, Mandrake Root

Resurrect: Ash, Garlic, Spider Silk, Bloodmoss, Mandrake Root

Uridium

Till Martin Starke aus Leutenbach hat für alle "Uridium"-Fans die verschiedenen Level kartografiert. Alle schwarz gezeichneten Gegenstände darf Euer Raumgleiter nicht berühren.

Dadurch öffnet sich ein Eingang zur Abyss. Zuerst sollte man den Schädel von Mondain zerstören (Use skull).

In der Abyss sitzen natürlich nicht die allernettesten Monster. Um gegen eine Horde von ihnen überleben zu können, brauchen Sie schon die Avatar-Waffen und die Rüstungen. Andere Waffen haben keine Wirkung mehr. Auch mit der Magie klappt es nicht mehr so richtig: die Zaubersprüche "UP" und "DOWN" funktionieren nicht mehr. Sie können sich also einige Portionen Ginseng und Garlic sparen.

re Axiom (die Druiden in Cove wissen mehr darüber).

Damit haben Sie Ultima VI beendet. Herzlichen Glückwunsch, Avatar!

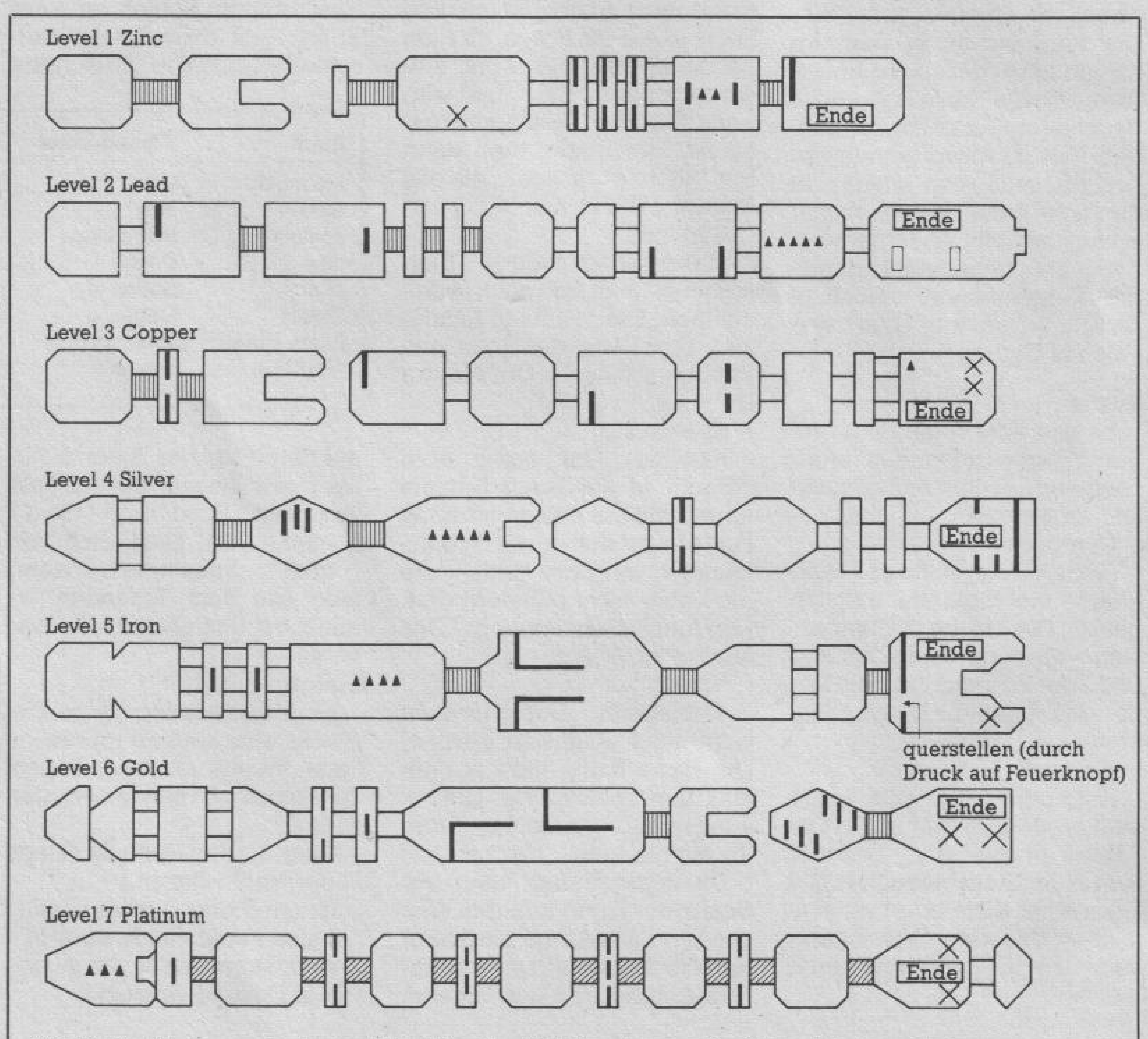
V

Vermeer

Axel Gronen aus Bielefeld spielt gerne "Vermeer" auf seinem Atari ST. Hier seine Erfahrungen:

Zu Beginn sollte man erst einmal für eine solide finanzielle Grundlage sorgen. Deshalb fährt sofort man New York und von dort aus weiter nach Richmond oder St. Louis und pflanzt dort Tabak an. Vom Startkapital kann man ungefähr 40 ha. anpflanzen.

Dann so lange zwischen Richmond, St. Louis und New York reisen, bis man in den beiden Plantagen das Land an den Flüssen bepflanzt hat. Wenn das geschehen ist, lohnt es sich, auf das Tabak-Termingeschäft zu warten. Immer nur so viel Tabak nach New York transportieren, um



Till Martin Starke aus Leutenbach hat für alle "Uridium"-Fans die 15 Level kartografiert. Die ersten sieben Level seht Ihr auf dieser Seite, die restlichen auf Seite 105.

Der letzte Kampf – die Abyss

Patrick Maidorn aus Luxemburg hat noch einige Tips für alle "Ultima IV"-Spieler, die zwar schon Avatar sind, aber immer noch Probleme mit der Abyss haben.

Man muß alle acht Fähigkeiten eines Avatars erworben und außerdem alle acht Gefährten als Unterstützung dabeihaben. Vor dem Eingang der Abyss (auf der Dämoneninsel) läutet man die Glocke, benutzt das Buch und die Kerze.

Am Ende jedes Levels der Abyss steht ein Altar. Hier sollte man die Steine benutzen, worauf man Fragen über die Kombinationen der drei Prinzipien richtig beantworten muß.

Hat man alle Fragen richtig beantwortet, wird der Spieler im achten Level in die "Chamber of Codex" teleportiert. In diesem Raum braucht man unbedingt den dreiteiligen Schlüssel (die einzelnen Teile bekommt man in den Altarräumen des Dungeons "Hythloth", indem man dort die Steine benutzt), das Paßwort (Veramocor) und schließlich das Pu-

dort die Löhne und Reisekosten bezahlen zu können. Mit dem Kapital aus den Termingeschäften kann man dann in Ruhe weitere Plantagen eröffnen.

Noch einige allgemeine Tips:

– Wegen der höheren Ausbeute sollte man nur an Flüssen planzen. Es ist wichtig, nur Güter anzubauen, die in einem Land gedeihen.

– Pro Hektar Land braucht man zirka fünf Arbeiter.

– Beim Reisen darauf achten, daß man immer mindestens 14 Tage nicht mehr dort war, ehe man wieder hinreist. Im Zweifelsfall warten.

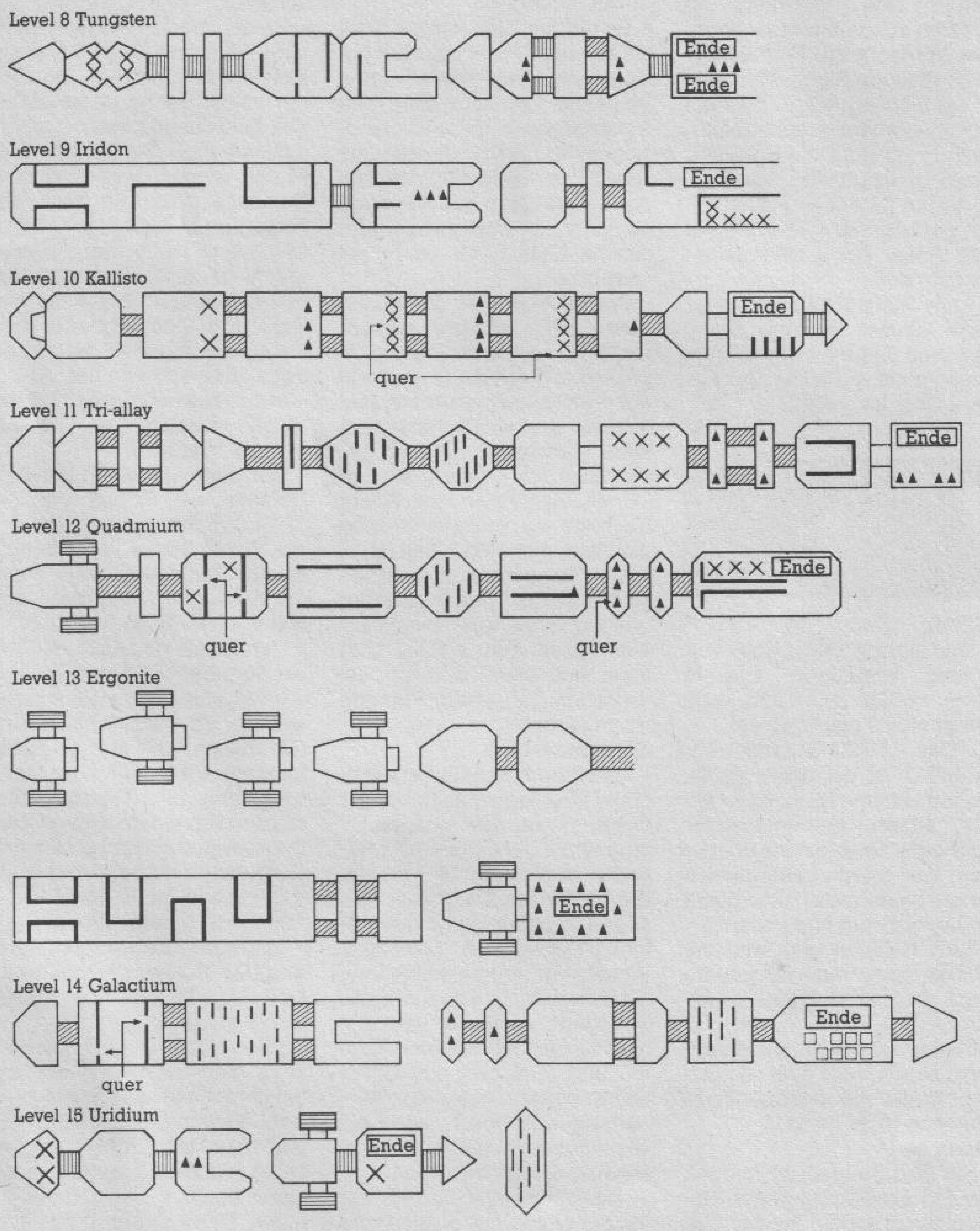
– Termingeschäfte dann eingehen, wenn der Preis von Tabak über 800 (bei Tee 1000) liegt.

– Kurz vor einer Währungsreform sollte man das ganze Geld in Termingeschäfte investieren. Man kauft die nötigen Waren in einem Plantagenland, das nahe am Bestimmungsort liegt. Man verschickt die Waren erst kurz vorher. So entgeht man der Gefahr von Diebstählen und Bränden. Bei einer Währungsreform werden zwar alle Vermögenswerte (auch die Schulden!) auf ein Fünftel entwertet, die Menge der Waren bleibt aber immer gleich, so daß man auf diese Weise sein Vermögen rettet und noch gut verdient.

– Nach Währungsreformen sollte man alles verfügbare Kapital in Aktien investieren, da sie danach immer steigen.

– Bilder sollte man erst dann kaufen, wenn man sehr viel Geld hat oder kurz vor einer Währungsreform steht. Hat man einige Millionen zusammen, kann man sich getrost aus dem Geschäftsleben zurückziehen und von Auktion zu Auktion reisen.

al



Hier die Level 8 bis 15 von "Uridium". Die eingezeichneten Hindernisse dürft Ihr nicht berühren. Die Karten helfen zwar nicht gegen die Angreifer, aber Ihr wißt, wo Ihr fliegen müßt.

Vera Cruz

In Ausgabe 5 hat Eberhard Zirkler Fragen zum Grafik-Adventure "Vera Cruz" gestellt. Inzwischen hat sich Frank Schildheuer aus Soest bei ihm gemeldet und gemeinsam haben sie das Spiel gelöst.

Folgende Indizien kann man in Teil 1 sammeln:

1. Die Tatwaffe, einen Revolver Mac 50, Nr. G566743, auf dem Boden
2. Eine Patronenhülse TE 9 F 3-79 unterhalb des Sessels
3. Einen Knopf in der unteren Dunkelzone
4. Ein Notizbuch mit Adressen
5. Nadelstiche in Veras linkem Arm
6. Baumwollfaden unterm Fingernagel der linken Hand
7. Handtasche mit einigen Sachen von Vera

Auf dem Tisch:

8. Eine Schachtel Rothmans Zigaretten
9. Ein Streichholzbriefchen mit der Adresse einer Bar
10. Zigarettenstummel im Aschenbecher
11. Veras(?) Abschiedsbrief

Für die Lösung des Spiels sind folgende Gegenstände nötig, die dann auch im zweiten Teil in die Liste der gefundenen Gegenstände eingegeben werden sollten:

a) der Revolver
b) die Zigaretten (Rothmans eingeben)
c) der Abschiedsbrief
d) der Baumwollfaden
e) die Patronenhülse
f) der Knopf
g) das Streichholzbriefchen, beziehungsweise die Adresse.

Im zweiten Teil gibt man zuerst die Gegenstände in die Liste ein. Grundsätzlich ist es wichtig, sich über alle neu auftauchenden Personen unter CRRJ LYON zu informieren. In den meisten Fällen erfährt man hier wichtige Dinge. Dort sollte man sich auch sofort über Vera Cruz und "Fuzzy" kundig machen und vorher noch Näheres über den Revolver erfahren, über den auch die Polizei in Clermont (GIE Clermont) etwas berichten kann.

Jetzt nimmt man unter Examination eine Autopsie der Leiche Veras vor und vergleicht mit einer graphologischen Untersuchung Veras Handschrift mit der Schrift des Briefes.

Unter Statement verhört man nun Veras Freundin Nadine, die Hausmeisterin des Wohnblock Forez und Veras Nachbarn. Alle wissen etwas Interessantes.

Hat man vorher Fuzzys wirklichen Namen erfahren, kann man auch ihn befragen. Der von Fuzzy erwähnte Phil Ziegler ist eine wichtige Figur. Über ihn liegt im Gefängnis St. Paul und unter GIE St. Galmier etwas vor.

Hat man vom Gefängnis seine Adresse erfahren, verhört man ihn. Er ist also jener "Gipsy", vor dem Vera Angst hatte.

Jetzt befragt man Eva Delarue, die Eva aus Veras Notizbuch. Um weiterzukommen, holt man sich unter CIAT St. Etienne Näheres über den Einbruch beim Juwelier, den man auch selbst befragen muß.

Hat man Licht in diesen Teil der Affäre gebracht, wendet man sich dem ehemaligen Zellengenossen Zieglers, Gilles Blanc, zu. Unter CRRJ beziehungsweise CIAT Lyon kann man etwas über ihn erfahren. Um ihn zu verhören, muß man die Adresse vom Streichholzbriefchen aus Veras Wohnung eingeben. Da sein Alibi äußerst unglaubwürdig klingt, sollte man sofort den angegebenen Zeugen befragen. Vorher allerdings kann man sich auch über diesen beim CRRJ Lyon und beim GIE Montbrison erkundigen. Da er Gilles Blanc deckt, kommt man so nicht weiter.

Die vollständige Nummer des so oft erwähnten BMW lautet 9111 CQ 69. Unter PREF Lyon kann man nun den Halter des Wagens, einen Philippe Blanc, und dessen Adresse ermitteln. Nachdem man sich auch über ihn unter CRRJ Lyon informiert hat, holt man sein Statement ein. Er hat scheinbar nicht viel zu sagen.

Nimmt man jedoch unter Comparison Vergleiche mit Gilles Blanc, Philippe Blanc und Phil Ziegler vor, lassen die Indizien schon einen eindeutigen Verdacht zu: Der Mörder heißt Philippe Blanc. Man sollte ihn also verhaften. Da man ihm (noch) nichts nachweisen kann, muß man noch weitere Beweise sammeln. Also verhört man (in dieser Reihenfolge) nochmal Kowalski, Ziegler und Gilles Blanc. Sie geben nun zu, daß...

Zum Schluß muß man nur noch einmal Philippe Blanc verhören und ihn nach seinem Geständnis verhaften. Der Fall Vera Cruz ist gelöst.

wg

W

Wasteland

"Wasteland" erschien vor kurzer Zeit für die Computer Apple II und C64. Felix Bühler aus Willisau hat taktische Tips zusammengestellt, wie man mit seiner Umgebung und den Banden besser fertig wird.

Charaktere

- Die Party, die sich auf der Diskette befindet, ist ziemlich schwach. Es lohnt sich, eine neue zusammenzustellen.
- Im Create-Modus sollte man nicht zu schnell aufgeben und lieber länger an Charakter-Werten herumbasteln, als einen Kompromiß zu machen. Man schleppt einen Charakter immerhin sein ganzes Bildschirmleben durchs Spiel, und wenn der nicht sonderlich helle ist, ärgert man sich später gründlich.
- Die wichtigste Charaktereigenschaft ist Intelligenz, da die IQ-Punkte in Talentpunkte (Skillpoints) übergehen.
- Auch die Talente sollte man bedacht auswählen. Einige der wichtigsten sind Perception, Medic, Climb, Swim sowie sämtliche Talente, die sich auf den Umgang mit Waffen beziehen (ausgenommen Messer).
- Eine "Macho"-Party bringt gar nichts, man braucht zur Lösung des Spiels unbedingt Charaktere beider Geschlechter in der Party.

Waffen

- Der einzige Weg, Geld vernünftig anzulegen, besteht darin, Waffen zu kaufen. Geiz bringt nichts als Ärger ein.
- Das NATO-Sturmgewehr M1989A1 ist die beste Waffe, die man kaufen kann. Es ist sogar einem Flammenwerfer oder einer Laserpistole überlegen. Wer an ein Lasergewehr herankommt, besitzt die beste Waffe, die man finden kann.
- LAW-Raketen und ähnliche Waffen sollte man für gepanzerte Gegner in Reserve halten.
- Immer auf die Munition achten: Die stärkste Waffe ist nutzlos, wenn die dazugehörige Munition nicht da ist.

Items

- Ein Rad Suit (AC 5) ist dank der Schutzwirkung gegen Radioaktivität einem Kevlar Suit (AC 6) vorzuziehen.
- Man sollte immer ein paar Ladungen TNT im Handgepäck haben, um Türen, Wände und andere Hindernisse aus dem Weg zu sprengen. Granaten oder Plastiksprengstoff sind zu schade für solche Aufgaben.
- In Wasteland gibt es Leute, die für Schnaps alles tun. Deshalb immer etwas Snake Squeezin mitnehmen.

Allgemeine Tips

- Man sollte versuchen, mit möglichst vielen Leuten zu reden. Nur so kommt man an wichtige Informationen. Immer den Charakter mit dem höchsten Charisma- und Confidence-Talentwert vorschicken und die anderen Lümmel im Hintergrund halten.
- Paßwörter sind nicht unbedingt nötig, um irgendwo hineinzukommen. Man kann auch den harten Weg wählen: sich mit den Wachen anlegen oder Türen sprengen.
- Es gibt im Spiel einige Orte, an denen man mit ziemlich geringem Aufwand seine Talente verbessern kann. So kann man beispielsweise an den Sandhügeln im Süden von Needles das Climb-Talent stark verbessern, wenn man nur oft genug versucht, hinaufzuklettern. Solche Orte sollte man voll ausnutzen.
- Der beste Arzt ist die Wüste. Wenn ein Charakter schwer (serious) verwundet ist, lohnt es sich, einfach lange genug in der Wüste herumzumarschieren, bis alle wieder gesundet sind. Voraussetzung dafür ist, daß man stark genug ist, um keinen Gegner in der Wüste fürchten zu müssen – was ziemlich schnell der Fall ist.
- Man kann es sich nicht leisten, ziellos herumzulaufen und zu hoffen, irgendwann auf einen Auftrag zu stoßen. Man kann sich damit ziemlich viel verbauen. Ein wenig Planung ist angebracht.

Schummel-Tips

- Items verdoppeln? Kein Problem! Man legt einfach bei der Frage "Enter new location ?" eine Kopie der Original-Diskette ein, bevor man "Y" drückt. Ein lohnendes Ziel dieser Verdoppelungs-Aktion ist der Munitionsbunker in Needles. Wenn man ihn mehrmals (mit mehreren Kopien) besucht und genügend gemopst hat, legt man einfach seine Spiel-Kopie ein und speichert den Spielstand. So kann man seine Ausrüstung aufstocken oder ein wichtiges Item, das man verloren hat, wieder besorgen.
- Der "Restart"-Befehl der Programmierer ist an sich eine gute Sache, daß aber dabei alle Gegenstände verlorengehen, eine weniger gute Idee.

Es gibt aber einen Trick, das Spiel mit den vollausgerüsteten Charakteren neu zu beginnen: Man geht zuerst zu irgendeinem Ort, der nicht auf der ersten Diskette gespeichert ist, also zum Beispiel nach Quartz. Dort entledigt man sich seiner NCP's ("disband"). Danach fertigt man eine neue Kopie von Disk 1 an, geht hinaus in die Wüste, zurück zum Ranger Center und speichert das Spiel. Jetzt braucht man nur noch die drei restlichen Disketten zu kopieren und das Spiel kann von vorne beginnen.

al

The Witness

Tips zum Infocom-Adventure »The Witness« hat uns Jan Henning aus Bruchköbel geschickt.

- Ist der medizinische Report eine Fälschung? Wenn man schnell ist, kann man Mr. Linder selbst befragen, bevor er das Zeitliche segnet.
- Gleich nach Mr. Linders Tod Phong durchsuchen. Mit den Schlüsseln schließt man die Hintertüre in Mr. Linders Büro auf. Wenn Duffy dann aufgetaucht ist, analysiert man die Fußabdrücke im Back- und im Side Yard. Das geht aber nur, wenn man diese Stellen vorher noch nicht betreten hat.
- Wenn man den Knopf im Büro drückt, beginnt die Uhr zu klicken. Warum wohl?
- Den Side-Yard Cast mit den Stiefeln von Phong vergleichen. Wir kombinieren: Wenn die Fußabdrücke von Phongs Stiefeln stammen, dann kann die dreckige Pistole durchaus von ihm stammen.
- Den Black-Yard Cast mit Stiles Schuhen vergleichen.
- Im Mystery Book (für Eingeweihte: es handelt sich um »Deadline«, einen anderen Infocom-Krimi) liegt eine Quittung über zwei Pistolen. Sie wurden von einem Nemo Newburn gekauft. Wenn man die Quittung Phong zeigt, verrät er, daß Monica die Pistolen unter falschem Namen gekauft hat.
- Das Stück Kitt in Linders Büro und das Pulver im Schlüsselloch der Uhr muß man analysieren lassen.
- Das Streichholzbriefchen zeigt man Stiles und befragt ihn über die Brass Lantern und den Telefonanruf. Jetzt hält man ihm den Drohbrief unter seine Nase und wartet seine Reaktion ab.
- Das Stück Draht (grün) aus Linders Büro vergleicht man mit der grünen Drahtspule aus dem Workshop.
- Um 10:45 muß man in den Workshop gehen und bis 11:00 warten.
- Um 11:45 geht man in Linders Büro und versteckt sich hinter der Couch. Wenn Monica erscheint, steht man auf und legt Ihr die Handschellen an (»put handcuffs to monica«). Danach untersucht man sie zweimal. Es ist zwar gegen die Dienstvorschrift, aber es muß sein.
- Mit dem Schlüssel schließt

man die Standuhr auf und stellt die Pistole hinein, die Monica herausgenommen hat – frei nach dem Motto: mit dem nächsten Gongschlag sind sie tot...

– Um Phong und Monica richtig ausfragen zu können, müssen sie sich im selben Raum befinden. Das Büro ist dafür ideal. Klingeln Sie ruhig öfters nach Phong, da er nicht der schnellste ist.

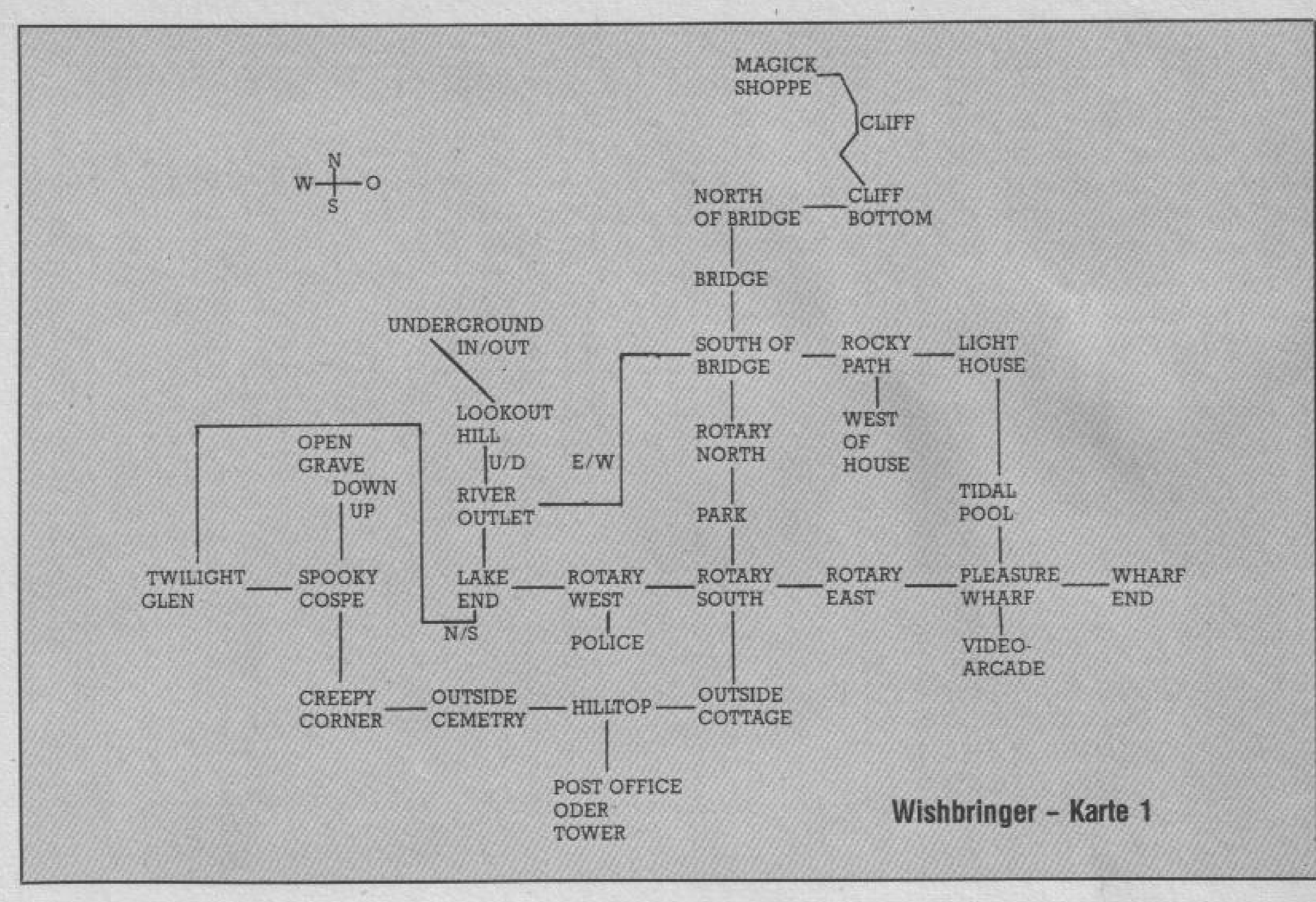
– Man holt Phong, fragt ihn über die Uhr aus und bezichtigt ihn anschließend des Mordes.

– Mit Monica verfährt man genauso, danach quetscht man sie über die dreckige Pistole aus.

– Phong den Drohbrief zeigen, er hat einiges zu erzählen.

– Wenn man jetzt noch den Report analysieren läßt und sich von Duffy die Autopsie vorlegen läßt, kann man Monica festnehmen.

So, das Spiel ist geschafft. Sie können sich gemütlich zurücklehnen, ihren Bourbon mit Eis schlürfen und sich noch einmal die Lösung durch den Kopf gehen lassen; Originalzitat Chandler: »Genial, einfach, logisch, aber unpassend wie eine Tarantel auf einem Quarkkuchen.« *al*



Wishbringer – Karte 1

Wishbringer

Nochmal Tips von Torsten Meyer, diesmal zum Infocom-Adventure "Wishbringer". Wishbringer unterscheidet sich von den anderen Infocom-Adventures, da es mit den Zaubersprüchen "relativ leicht" und ohne die Sprüche ziemlich schwer ist. Wer trotz der Magic Spells Schwierigkeiten hat, findet hier Hilfe für die kritischen Stellen und eine Karte.

1. Gehen Sie zuerst zu Mr. Crisp und nehmen Sie den Briefumschlag.

2. In einem Grab finden Sie einen Knochen für den Hund.

3. Gegenstände, die später sehr wichtig sind:
– Schokolade von Sergeant Mac Muffin stehlen.
– Hufeisen vom Lookout Hill nehmen.
– Muschel am Tidac Pool aufheben.
– Regenschirm vom Twilight Glen nehmen.

4. Werfen Sie das Seepferdchen wieder ins Wasser. Es wird sich später revanchieren.

5. Im Springbrunnen am Park findet man eine Münze.

6. Code für das Erklimmen des Kliffs: u,w,n,u,e,s,u.

7. Nehmen Sie den Auftrag der alten Frau an.

8. Öffnen Sie erst die Kanne, wenn Sie den Troll sehen.

9. Schütteln Sie mal die Kanne, wenn sie leer ist (oder scheint!).

10. Befreien Sie den Platypus aus der Falle am Lake End, indem Sie den Schirm öffnen und mit dem Wishbringer Regen wünschen.

11. Graben Sie unter dem "x".

12. Blasen Sie die Zauberpfeife dort, wo Sie sie gefunden haben.

13. Geben Sie den Zauberhut dem Pelikan und merken Sie sich das Wort, das er sagt.

14. Werfen Sie die Decke über den Grue, dann schläft er wieder ein.

15. Wünschen Sie sich Glück.

16. Füttern Sie den Piranha mit dem Erdwurm, dann können Sie den Token nehmen.

17. Der Höllenhund heißt Alexis und ist zu Personen, die er kennt, sehr lieb.

18. Spielen Sie in der Video Arcade am Transmitter und bewegen Sie den Stern über Hilltop. Nicht zögern, ruhig den roten Knopf drücken.

19. In den Tower kommen Sie nur mit dem Magic Word.

20. Geben Sie die violet note Mr. Crisp. Er wird aufhören, die Prinzessin zu foltern und zum Plätzchen-Essen Miss Voss aufsuchen.

21. Schauen Sie die Katze im Laboratorium genau an, besonders den Kopf.

22. Schalten Sie den zweiten Schalter im Labor auf security off.

23. Hinter den Bildern im Tower befindet sich eine Kurbel.

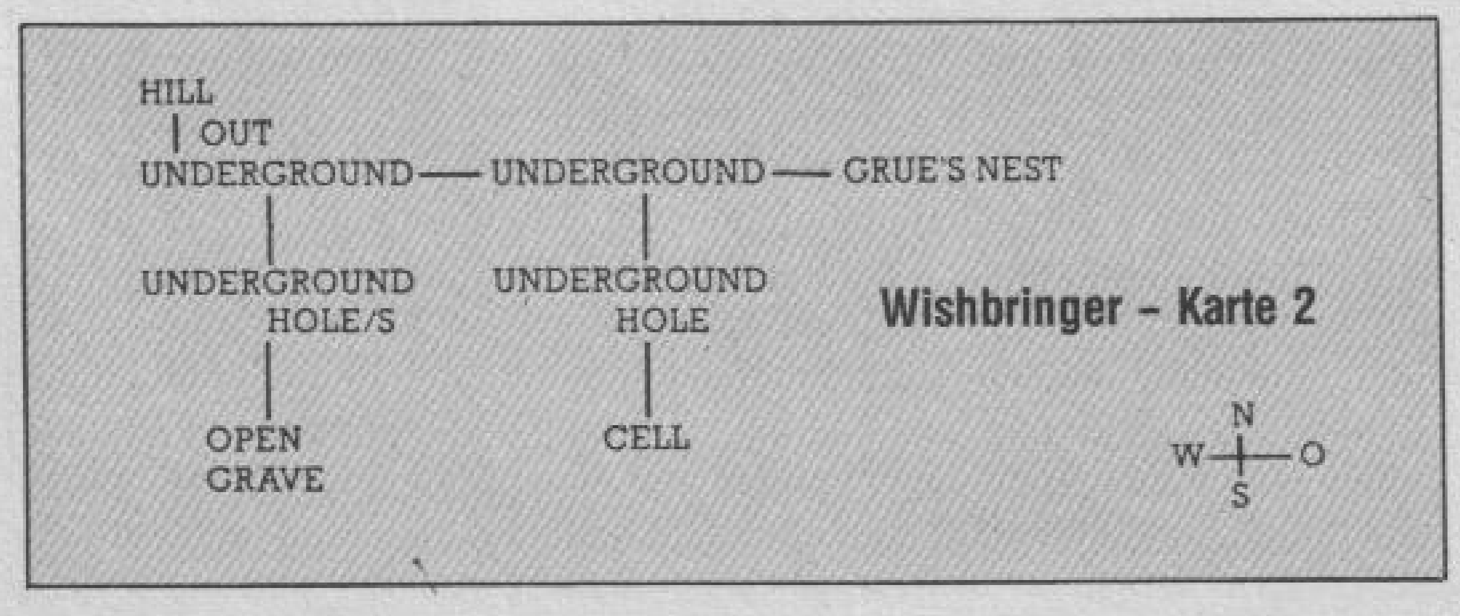
24. Gehen Sie in die Cottage von Miss Voss, nehmen Sie dort den Schlüssel und betreten Sie das Museum, das in der Bücherei liegt.

25. Brechen Sie die Vitrine mit dem Ast oder dem Besen auf.

26. Setzen Sie den Stein in die Statue ein. Lassen Sie sich auf keinen Fall stören, es ist die Evil One.

Nachdem Sie das Adventure gelöst haben, werden Sie die alte Frau als Lügnerin erkennen, da sie wußte, wenn Sie Erfolg haben sollten, Sie niemals den Stein besitzen können, da seine Macht für das Leben der Katze gebraucht wird. Sie erleben den Sonnenaufgang und kehren in Ihre alte Welt zurück.

Können Sie jetzt das Spiel ohne Sprüche lösen? *wg*



Wishbringer – Karte 2

Wizball

Noch ein Tip zu dem Edel-Ballerspiel "Wizball" auf dem C64. Diesmal stammt er von Reiner Ovelgönne aus Essen.

Wenn man die erste Ebene geschafft und alle Leben verloren hat, drückt man die Taste 1, sobald das Titelbild erscheint. Wenn man dann weiterspielt, hat man die erste Ebene schon eingefärbt und muß nicht ganz von vorne beginnen. Das funktioniert auf den nächsten Ebenen mit den entsprechenden Leveln auch (also Taste 2 für Ebene 2, Taste 3 für Ebene 3 etc.).

Ein ganzes langes Jahr hat es gedauert, bis der C64 Cheat-Modus der "Wizball"-Programmierer gefunden wurde. Renold Gehrke aus Pattensen ist auf ihn gestoßen.

Man lädt das Programm und tippt das Wort "WIZBOREWIZ" ein. Jetzt blitzt der Rahmen kurz auf – schon ist man im Cheat-Modus. Man hat unendlich viele Leben, die Schüsse tun keinem Wiz mehr etwas zuleide, man kann mit allen Feinden kollidieren und Farbtropfen aufsammeln. Einziger verwundbarer Punkt ist die Katze mit ihren nur neun Leben, aber man hat sich schnell wieder eine neue Katze mit weiteren neun Leben besorgt. In der Bonusrunde ist es wieder andersrum: hier kann man wieder abgeschossen werden (ansonsten hinge das Spiel ja in einer Endlosschleife). Wir suchen allerdings immer noch den Cheat-Modus der ST- und Amiga-Version. Wer kennt Sie? *al*

Wonderboy

Christian Petersen aus Schleswig hat einen schönen POKE für "Wonderboy" auf Diskette: Spiel mit RESET unterbrechen, POKE 2676,205 eingeben und das Spiel mit SYS 2112 wieder starten. Er gilt nur für das C 64-Original.

Z

Zork I

Patrick Langer aus Wangen hat "Zork", das erste Infocom-Adventure, genau unter die Lupe genommen. Die Ziffern auf den drei Karten weisen auf die entsprechende Stelle im Text.

1. Das Ei sollte man bei sich behalten; sonst noch nichts machen.

2. An der Westseite des Hauses befindet sich ein Fenster, das sich öffnen läßt.

3. Im Wohnzimmer findet man unter dem Teppich eine Falltür.

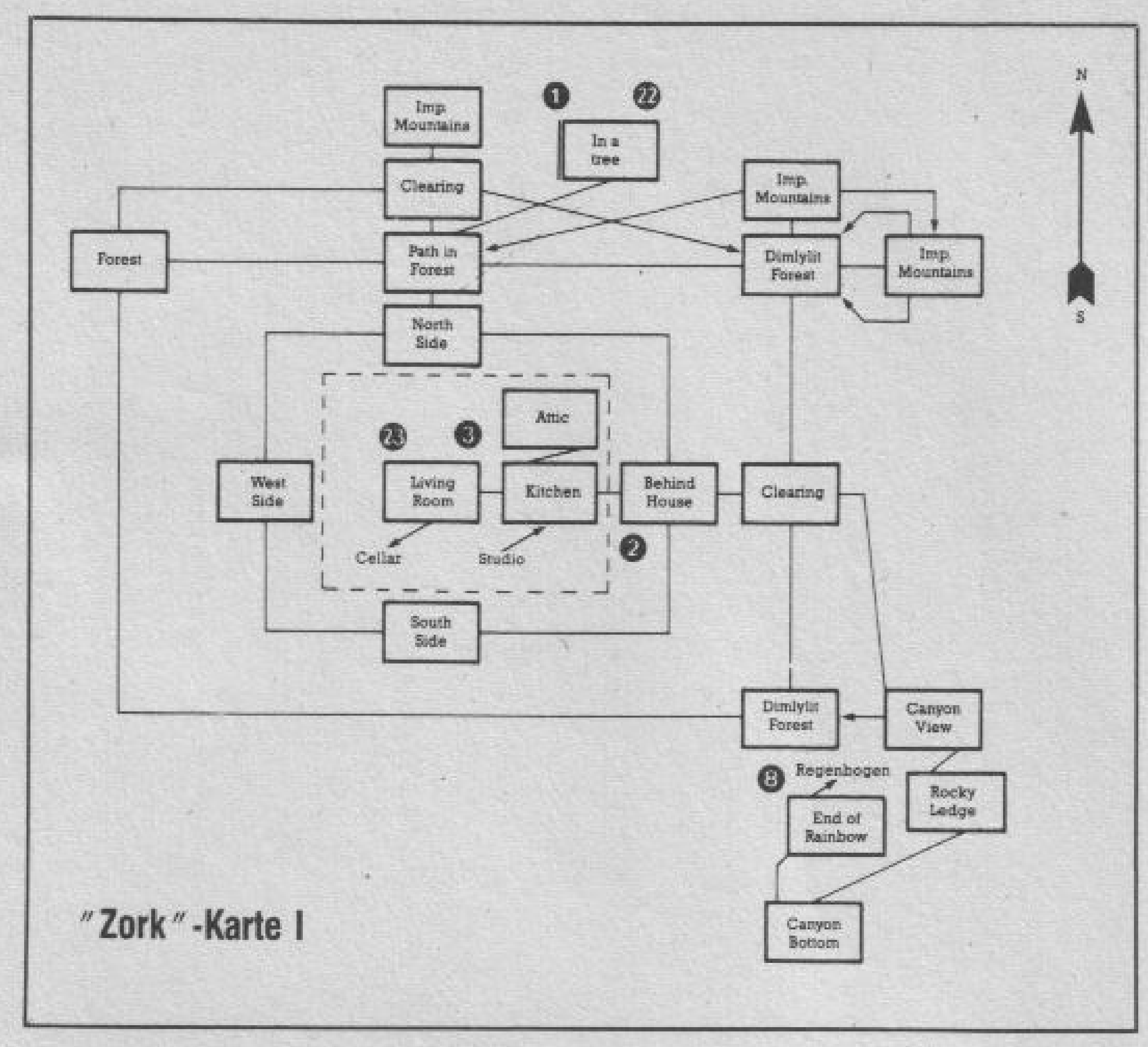
4. Den Troll töten, aber vorher sicherheitshalber den Spielstand speichern. Die Axt hat keine Funktion.

5. Im Studio kann man durch den Kamin in die Küche gelangen, darf aber nur zwei Dinge bei sich tragen (am besten Lampe und den Schatz). Von nun an alle Schätze in die Trophy Case bringen, außer dem Ei, das sollte man dabeihaben, damit der Dieb es stehlen kann.

6. Mit dem Seil und der Lampe (Rest liegen lassen) hierhergehen. Das Seil am Geländer befestigen. Unten den Leuchter nehmen und die Lampe ausschalten. Das sollte man immer machen, sobald genügend anderes Licht vorhanden ist, um Strom zu sparen (sollte der Dieb den Leuchter stehlen, bevor man den Diamanten hat, dann die Punkte 19 bis 21 befolgen). Die anderen Sachen erst einmal liegen lassen.

7. Den Sarg nehmen; am Altar beten. Die Falltür bleibt nun offen, schließt sich also nicht nach jedem Benutzen wieder. Da man sich jetzt im Wald befindet, sollte man den Sarg öffnen und das Zepter nehmen. Den Sarg, aber noch nicht das Zepter, in die Trophy Case bringen.

8. Hier mit dem Zepter winken (Schätze wieder in die Trophy Case).



"Zork"-Karte I

Gelb: Schaltet die Konsole in der Lobby ein.
Braun: Schaltet sie wieder aus.
Rot: Schaltet die Beleuchtung ein.
Blau: Öffnet eine Leitung, die aber leck ist, so daß der Raum überflutet wird. Es bleibt aber noch genügend Zeit, um den Raum zu verlassen.

Den gelben Knopf unbedingt drücken.

10. Den Bolzen mit der Zange drehen. Dadurch werden die Schleusen geöffnet.

11. Das Boot mit der Pumpe aufblasen, mit "launch" in Bewegung setzen und warten, bis man südlich der Boje ist. Boje nehmen und an Land gehen. Die Boje läßt sich öffnen. Da südlich von hier der Wasserfall rauscht, sollte man nicht in diese Richtung fahren. Spitze Dinge, wie Zepter oder Trident, gehören nicht in ein Gummiboot. Falls doch etwas passieren sollte, kann man das Boot mit dem Klebstoff flicken.

12. Hier mit der Schaufel graben, bis man den Skarabäus findet (Schaufel fallen lassen). Gräbt man weiter, brechen die Wände zusammen. Man kann jetzt entweder über den festen Regenbogen gehen oder das Boot zum Sandstrand tragen und nach Westen zu den White Cliffs fahren.

13. "Echo" eingeben oder nach Punkt 10 hierher gehen. Den Platinbarren nehmen. Da der Barren und der Sarg sehr schwer sind, sollte man bei diesen Punkten möglichst wenig bei sich tragen.

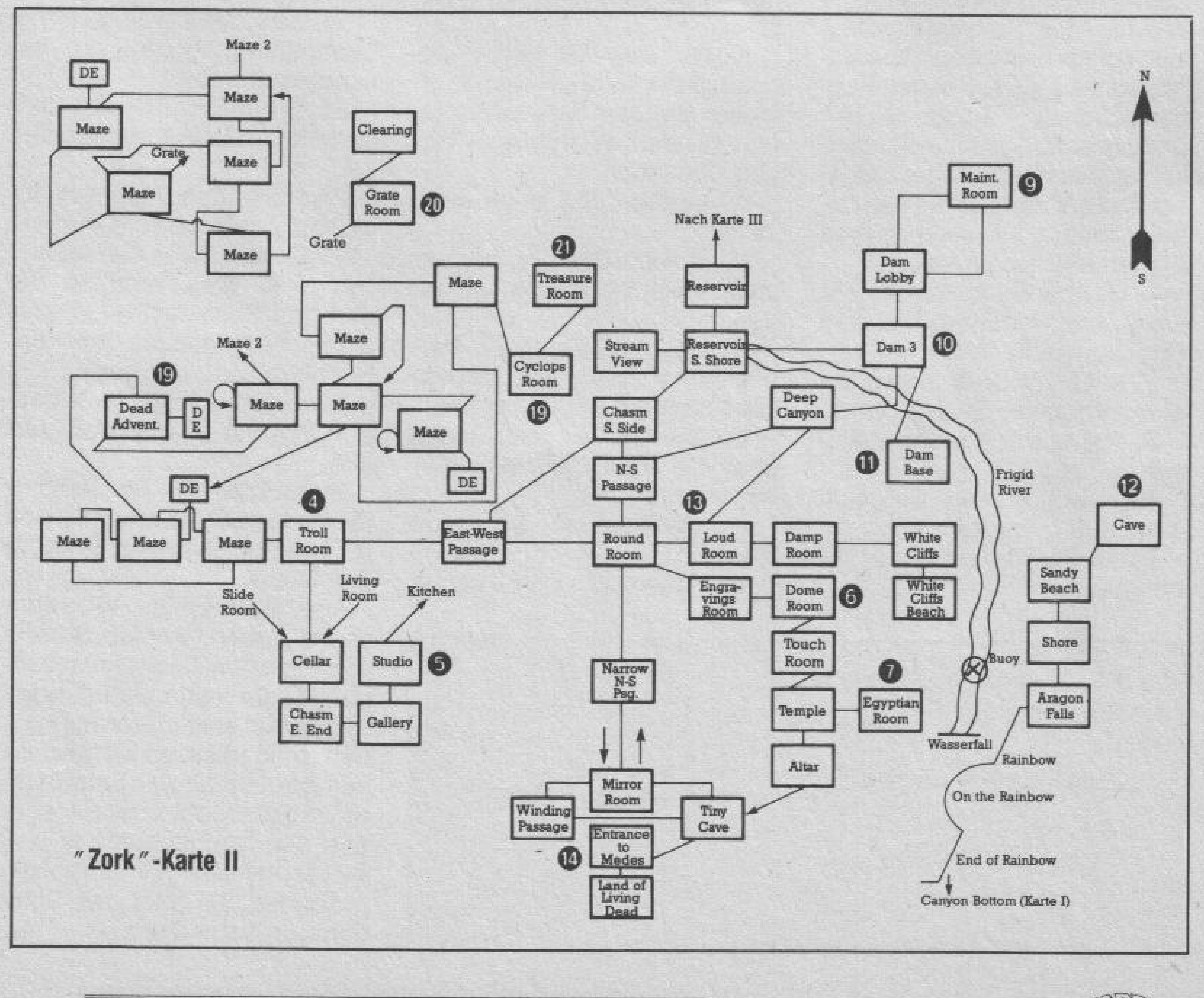
14. Mit der Glocke, den Kerzen und dem Buch vom Altar hierher kommen. Wenn die Kerzen bereits angezündet sind, diese fallen lassen. Mit der Glocke läuten, jetzt die Kerzen halten (gegebenenfalls mit den Streichhölzern anzünden) und das Buch lesen. Falls man die Kerzen mit dem Leuchter anzünden will, schmelzen sie.

15. Für diesen Punkt braucht man Lampe, Leuchter, Schraubendreher und Knoblauchknolle. Den Knoblauch im Bat Room fallen lassen. Die Jadefigur fürs erste dalassen.

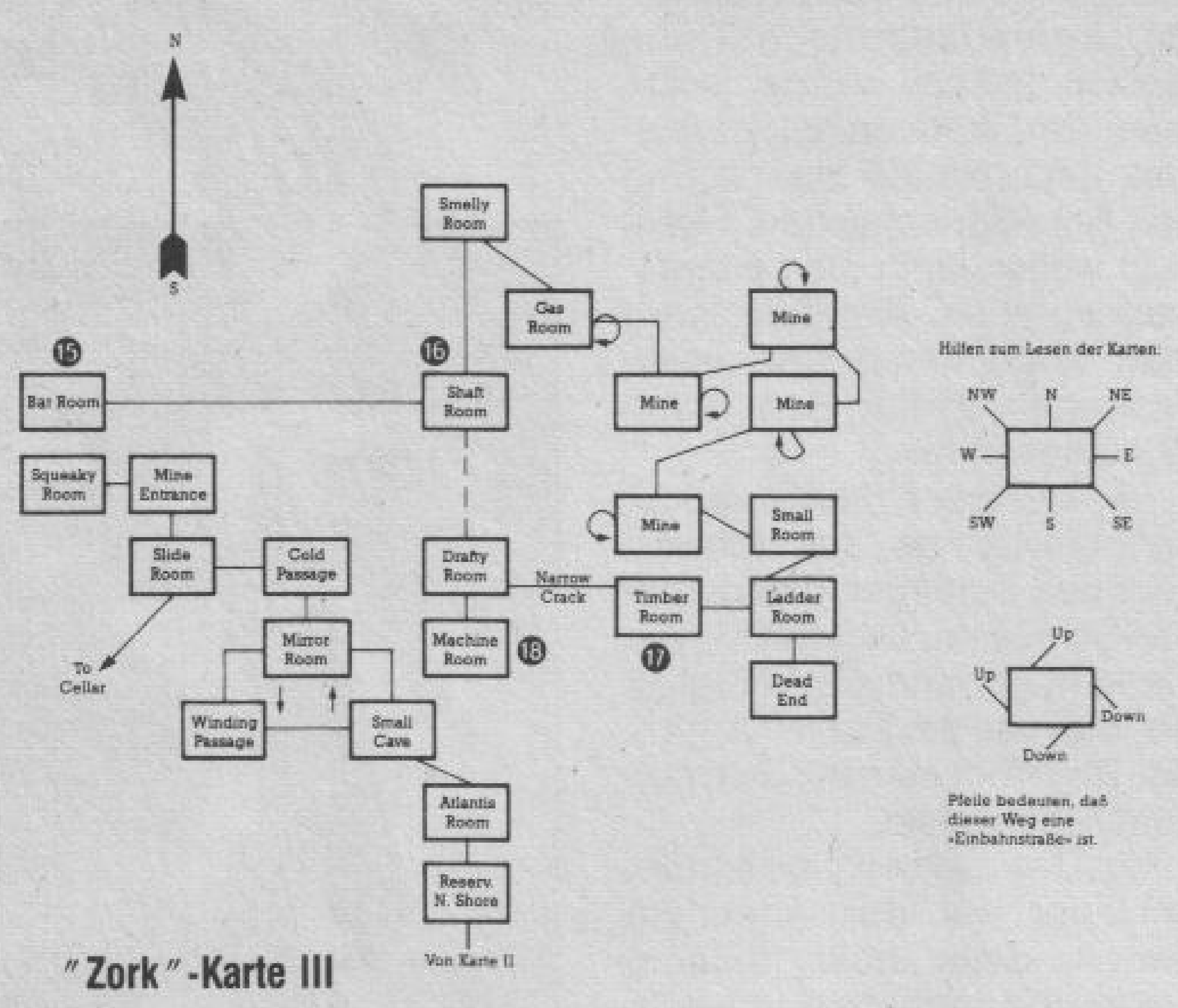
16. Schraubendreher und Leuchter in den Korb legen und Lampe einschalten. Den Gas Room niemals mit dem Leuchter betreten. Den Kohlenhaufen holen und in den Korb legen. Den Korb herunterlassen.

17. Alles fallen lassen, so kann man durch den Spalt westlich gehen.

18. Die Maschine verwandelt den Kohlehaufen in einen Diamanten. Der Schalter läßt sich mit dem Schraubendreher betätigen. Nun auf die gleiche Weise die Sachen und sich selbst aus der Mine hinausbefördern.



"Zork"-Karte II



"Zork"-Karte III

19. Mit Lampe, Schwert, Essen, Wasser und Schlüssel hierher kommen. Die Münzen und den Schlüssel nehmen. Wer mag, sollte den Spielstand speichern und das rostige Messer werfen.

Dem Zyklopen geben, was dieser verlangt. Oder einfach "Odysseus" eingeben. Dieses Wort ergibt sich aus den ersten Buchstaben jeder Zeile des Gebetbuchs – diese Methode hat einen Vorteil.

20. Der Schlüssel eignet sich zum Aufschließen des Gitters. Die Blätter sind sehr vielseitig. Man kann den Blätterhaufen in der Lichtung auf dem Gitter lassen und dieses von unten öffnen. Die Blätter lassen sich auch zählen oder verbrennen.

21. Mit Lampe, Schwert, Ei (wenn es nicht schon gestohlen wurde) und allen Schätzen, die man tragen kann, zu diesem Punkt gehen. Nun die Schätze einzeln dem Dieb geben, um ihn zu verlangsamen. Dann den Dieb töten (so lange versuchen, bis er besiegt ist). Will man dem Dieb vorher an den Kragen, muß man den Spielstand vorher speichern, denn die Erfolgschancen sind gering (aber vorhanden).

22. Mit dem Uhrwerk-Kanarienvogel (dieser war im Ei, das von den schmalen Fingern des Diebs geöffnet wurde) auf den Baum steigen. Das Uhrwerk aufziehen.

23. Wenn alle 19 Schätze gesammelt und in der Trophy Case sind, ist es bis zum endgültigen Ende nicht mehr weit. Mehr wird nicht verraten.

Zu den **Karten:**

Im Mirror Room befindet sich ein Spiegel. Berührt man den Spiegel, wird man in einen anderen Raum versetzt. Der erste Raum befindet sich auf Karte II, der zweite auf Karte III.

Für den Weg zum Reservoir braucht man das Boot (falls noch Wasser da ist). Oder man läßt das Wasser heraus (Punkt 10).

Allgemein gilt: alles versuchen, aber vorher Spielstand speichern.

Die Tabelle rechts zeigt, wo es was zu finden gibt, Drei Sterne kennzeichnen einen Schatz, zwei Sterne stehen für einen sehr wichtigen Gegenstand und ein Stern bedeutet nützlicher Gegenstand.

Zork II

Patrick Langer aus Wangen hat sich wieder ausführlich mit einem Infocom-Adventure beschäftigt. Diesmal dreht sich alles um "Zork II". Die Ziffern auf seiner Karte weisen auf die entsprechende Stelle im Text. Die Reihenfolge der Schritte muß nicht eingehalten werden – im Karussell ist es sogar ratsam, den nächstmöglichen Schritt zu machen.

1. An diesem Punkt sollte man Schwert, Lampe, Brieföffner und Matte bei sich haben. Um die Tür zu öffnen, legt man die Matte unter die Tür, stößt mit dem Brieföffner den Schlüssel durch das Schlüsselloch und zieht die Matte wieder vor. Die blaue Kugel mitnehmen – Schlüssel, Matte und Brieföffner zurücklassen.

2. Hier den Drachen mit dem Schwert attackieren, aber vorher den Spielstand speichern, da der Drache ungemütlich wird. Damit der Drache folgt, solange nach Süden gehen und das Spiel wiederholen, bis man im Ice Room angelangt ist.

Gegenstand	Wert	Ort
Beautiful Painting	***	Gallery
Jewel Encrusted Egg	***	Nest in Tree
Ivory Torch	***	Torch Room
Gold Coffin	***	Egyptian Room
Egyptian Sceptre	***	In Coffin
Pot of Gold	***	End of Rainbow
Crystal Skull	***	Land of Living Dead
Jeweled Scarab	***	vergraben im Sandy Cave
Large Emerald	***	In Buoy
Platinum Bar	***	Loud Room
Trunk of Jewels	***	Reservoir
Crystal Trident	***	Atlantis Room
Jade Figurine	***	Bat Room
Sapphire Bracelet	***	Gas Room
Huge Diamond	***	mit Maschine hergestellt
Bag of Coins	***	In Maze (Dead Adventurer)
Silver Chalice	***	Treasure Room
Clockwork Canary	***	In Egg
Brass Bauble	***	bekommt man vom Songbird
Ancient Parchment	**	bekommt man erst, wenn alle Schätze verstaut sind
Brown Sack	*	Kitchen
Garlic (Knoblauch)	*	Brown Sack
Glass Bottle	*	Kitchen
Water	*	Glass Bottle
		Frigid River
Rope	**	Attic
Nasty-looking Knife		Attic
Lantern	**	Living Room
Sword	**	Living Room
Leaflet		West Side of House (Mailbox)
Pile of Leaves		Clearing
Nest		Im Tree
Bell	**	Torch Room
Black Book	**	Altar
Candles	**	Altar
Zork Manual		Studio
Skelton Key	*	Dead Adventurer
Rusty Knife		Dead Adventurer
Buoy		Frigid River
Guidebook		Dam Lobby
Matchbook	**	Dam Lobby
Wrench	**	Maintenance Room
Gunk (Klebstoff)	*	Maintenance Room
Screwdriver	**	Maintenance Room
Shovel	**	Sandy Beach
Pump	**	Reservoir N. Shore
Pile of Plastic (Boot)	**	Dam Base
Axe	*	Troll Room

3. Die Kiste nehmen und der Prinzessin folgen, denn sie wird in der Marble Hall eine Geheimtür öffnen. Aus dem Gazebo dann Streichhölzer, Teekessel und Zeitung mitnehmen und von der Prinzessin den Schlüssel. Die rote Rose ist nutzlos.

4. Im Karussell alles bis auf die Lampe und den Teekessel fallenlassen. Das Porträt neh-

men, den Vorhang betreten und dann zur südlichen Wand. Zurück zum Vorhang. Die Wechsel nehmen und dann zur nördlichen Wand. Einmal hinausgehen und wieder zurückkommen. Die Wechsel, das Porträt nehmen und wieder zum Vorhang. Auf dem Rückweg den Teekessel am Deep Ford mit Wasser füllen.

5. Im Riddle Room einfach "well" antworten (well heißt Brunnen). Der runde Raum ist der Boden eines Brunnens und der Eimer ist ein Wassereimer. Den Eimer besteigen, das Wasser ausgießen und danach den Kessel fallen lassen. Um wieder herunterzukommen, muß man den Kessel nehmen und das Wasser hineinfüllen.

6. Alle Kuchen, bis auf den orangefarbenen nehmen. Die Farben der Kuchen bedeuten:
- Grün: Verkleinert
- Blau: Gibt dem Abenteurer die ursprüngliche Größe zurück
- Rot: Saugt Wasser auf
- Orange: Explodiert nach dem Verzehr

Hier die Lösung: Den grünen Kuchen essen und durch das Loch in den nächsten Raum gehen. Den roten Kuchen legt man in den Pool. Die Süßigkeiten mitnehmen, aber nicht die Flasche, denn sie ist giftig und unnütz. Den Raum durch das Mauseloch wieder verlassen und den blauen Kuchen essen.

7. Hier dem Robot befehlen, daß er nach Osten geht und den dreieckigen Knopf drückt. Dadurch wird das Karussell angehalten. Im Dingy Closet die rote Kugel nehmen. Dem Robot befehlen, den Käfig wegzunehmen; nachschauen, ob man die Kugel hat.

8. Da das Karussell jetzt steht, kann man diesen Raum betreten, der ein Mittel zur Abschreckung von Grues enthält. Außerdem befindet sich im Karussell eine Stahlkiste mit einer Stradivari.

9. Mit dem Ziegel, der Schnur, der Zeitung und den Streichhölzern den Korb besteigen. Den Behälter öffnen, die Zeitung hineinlegen und dann die Zeitung mit den Streichhölzern anzünden.

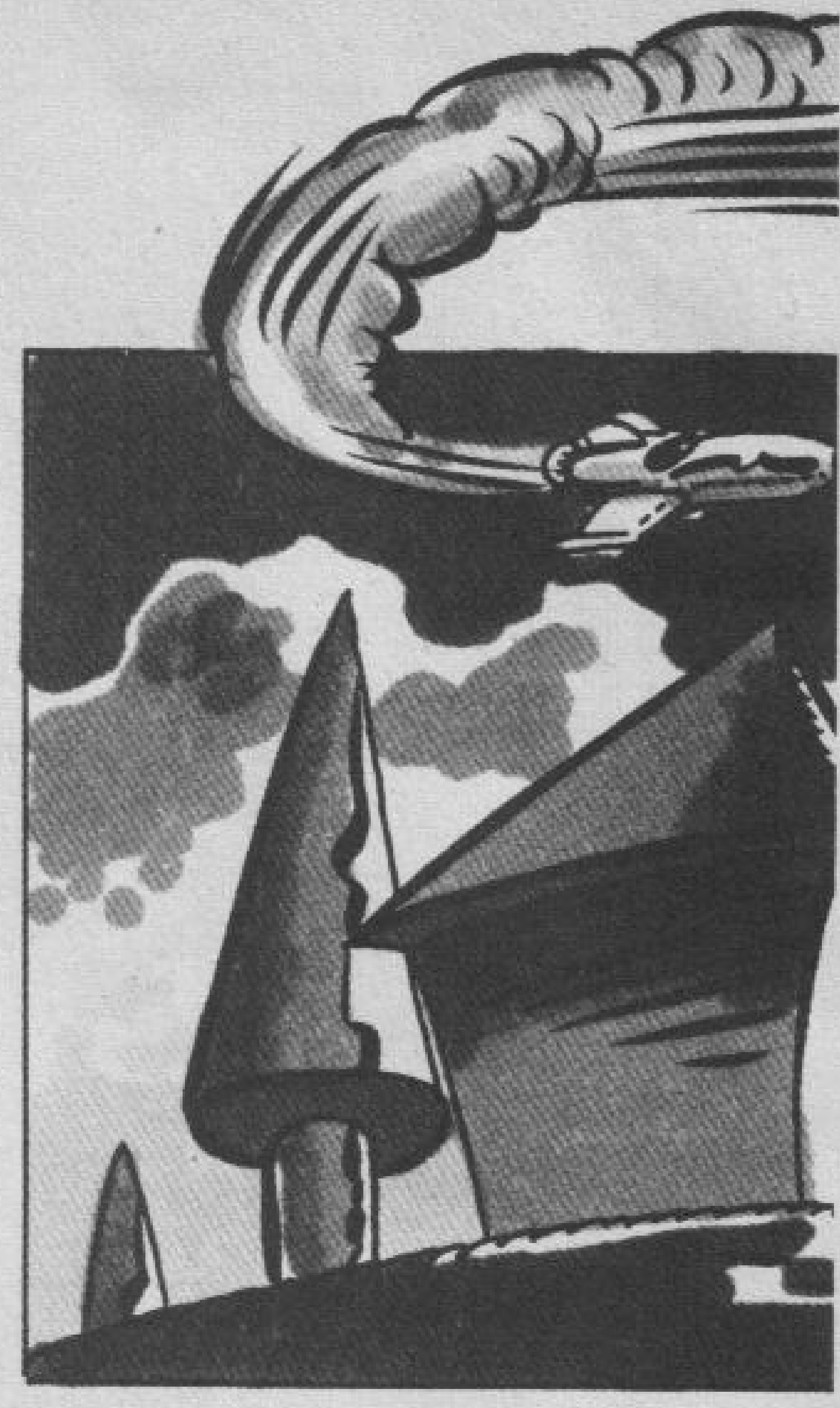
10. Hier landen, die Leine am Haken befestigen und das Geldstück nehmen. In der Bücherei haben nur das violette und das weiße Buch eine Bedeutung. Im violetten Buch befindet sich eine seltene Briefmarke, das weiße sollte man lesen. Den Ballon wieder starten, wenn nötig, mehr Papier verbrennen.

11. Nochmal landen und die Schnur in den Ziegel klemmen. Den Ziegel im Dusty Room in das Loch legen und die Schnur anzünden. Den Raum verlassen, die Explosion abwarten und dann zurückgehen und die Krone holen. Da der Raum durch die Explosion instabil wurde, sollte man ihn schleunigst verlassen. Jetzt wieder starten und den Behälter schließen. Fliegt man weiter, kann man Interessantes sehen. Allerdings wird man abgetrieben und sollte deswegen vorher den Spielstand speichern.

12. An dieser Stelle braucht man die Lampe, das Schwert oder den Schläger, den goldenen Schlüssel, die rote und die blaue Kugel und die Süßigkeiten, die man der Eidechse gibt. Die Tür öffnet man mit dem goldenen Schlüssel.

13. Das Schwert oder den Schläger auf das Aquarium werfen, dabei aber Abstand halten und dann die durchsichtige Kugel nehmen. Im Workroom die drei Kugeln in die passenden Ständer legen und die schwarze Kugel nehmen. Diese in das Pentagramm legen, denn dadurch wird ein Dämon gerufen.

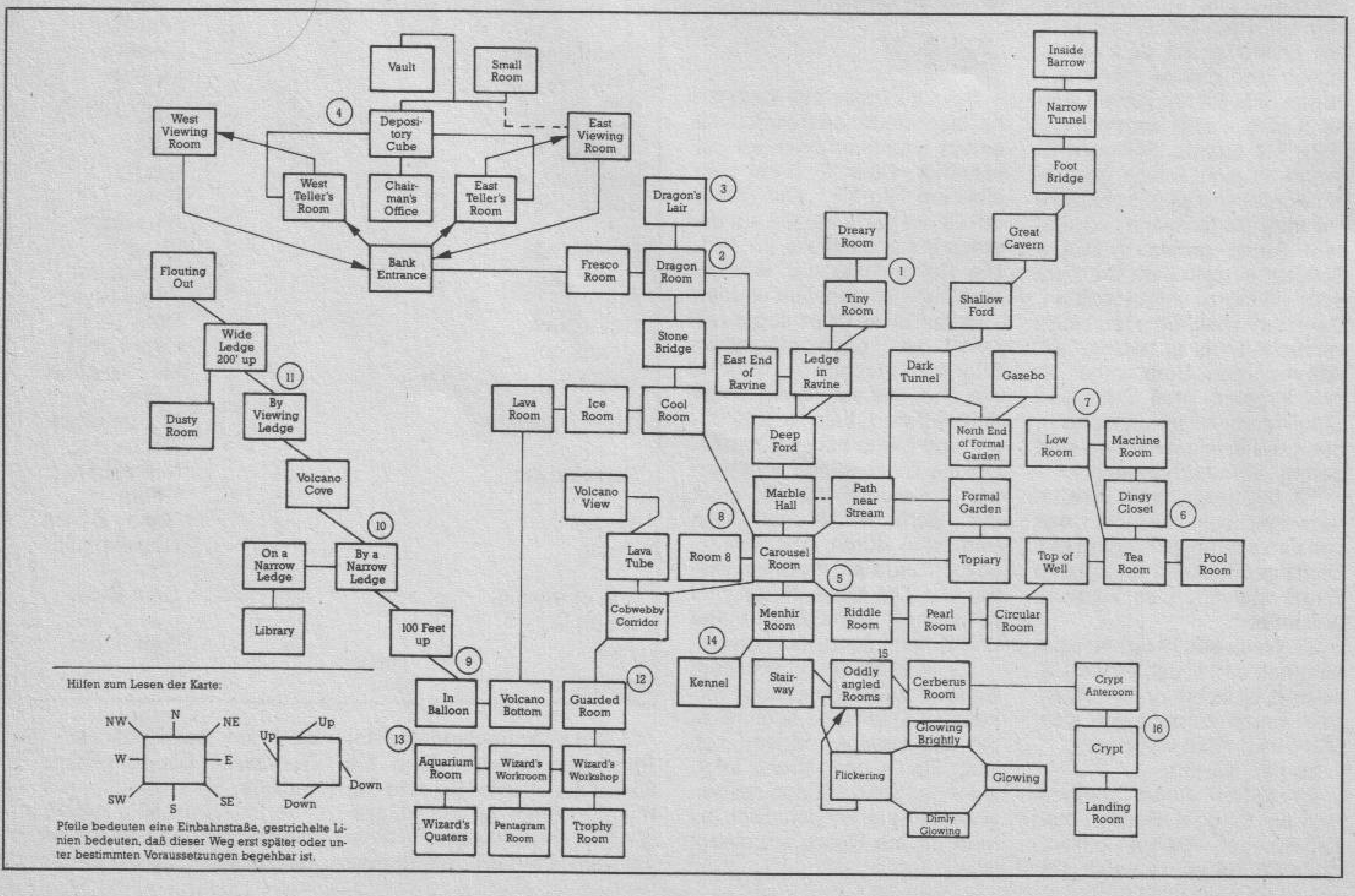
Jetzt alle zehn Schätze holen und dem Dämon geben. Er gehorcht danach auf alle Befehle (die man mit "and" verknüpfen kann). Man kann auch den Zauberer oder den Zerberus töten lassen, es gibt vielfältige Möglichkeiten. Gegen den Zauberer ist man in allen anderen Fällen machtlos. Wenn man verzaubert wurde, bleibt

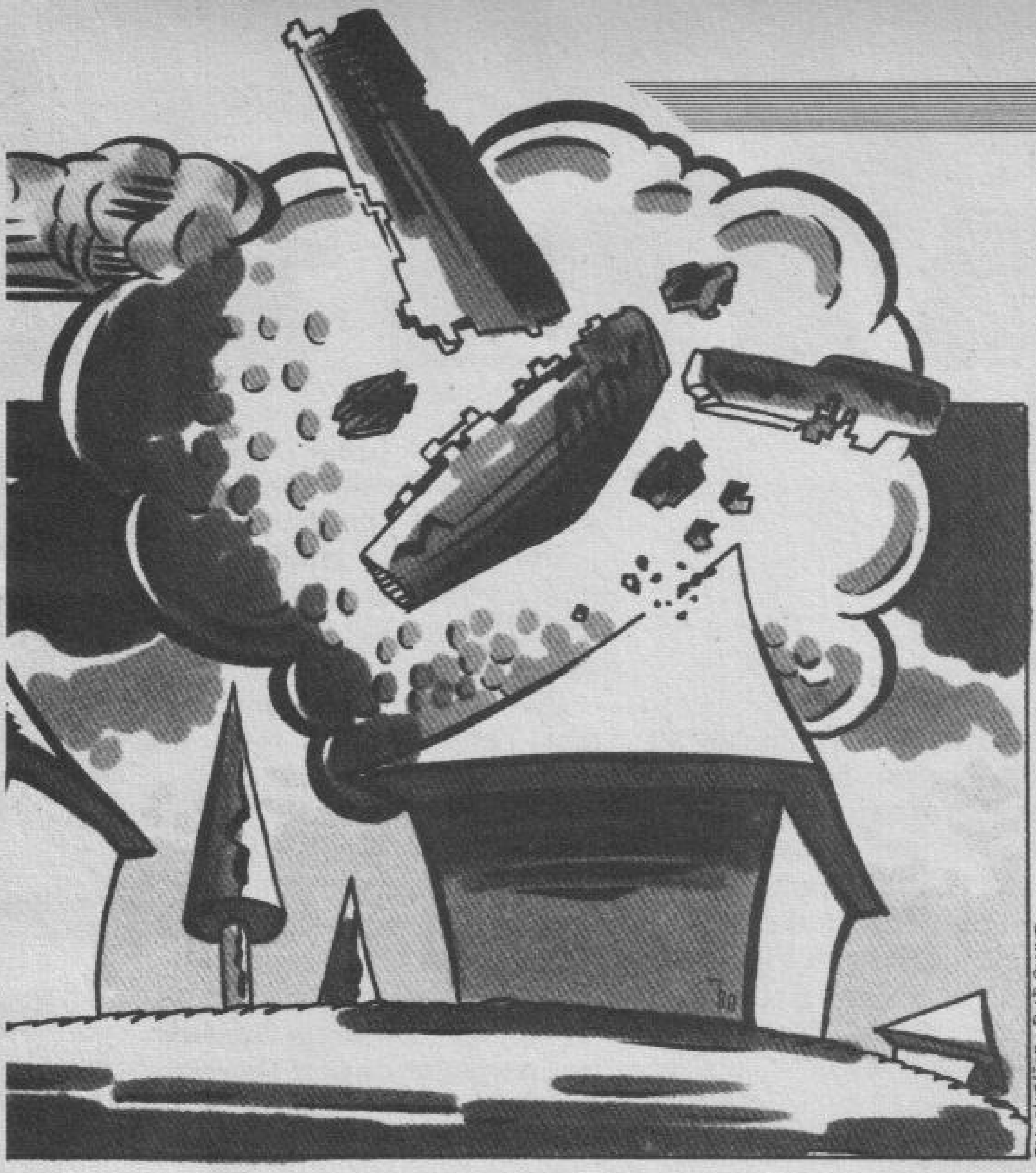


man am besten still stehen. Der Spruch verliert nach einiger Zeit seine Wirkung. Vor den Versuchen aber vorsichtshalber den Spielstand speichern.

14. Den Stein bewegt man mit dem Zauberstab ("Wave wand at rock. Chant float") oder läßt den Dämon arbeiten. Aus dem Raum dahinter das Halsband holen.

15. Dieses Labyrinth stellt die Raute eines Baseball-Spiel-





felds dar. Auf dem Home Plate findet man einen Schläger. Von hier aus eine Runde wie im Spiel laufen, also gegen den Uhrzeigersinn: SE, NE, NW, SW. Dann wieder nach Norden oder Süden. Dem Zerberus legt man das Halsband an.

Gegenstand	Fundort
Gold Statue	Dragon's Lair
Protrait	Chairman's Office
$200 in Zork-mids (Bills)	Vault
Small Gold Key	Bekommt man von der Prinzessin
Coin	Small Ledge
Rare Stamp	Purple Book (Library)
Crown	Dusty Room (Chest)
Ruby	Lava Room
Violin	Carousel (Steel Box)
Pearl Necklace	Pearl Room
Lamp	Inside Barrow
Sword	Inside Barrow
Blue Sphere	Dreary Room
Red Sphere	Dingy Closet
Clear Sphere	Aquarium Room
Black Sphere	Wird aus den anderen Kugeln gemacht
Teapot	Gazebo
Placemat	Gazebo
Letter Opener	Gazebo
Matches	Gazebo
Newspaper	Gazebo
Red Rose	Von der Prinzessin
Key	Steckt in der Tür zum Dreary Room
String	Cobwebby Corridor
Brick	Marble Hall
Green Cake	Tea Room
Red Cake	Tea Room
Blue Cake	Tea Room
Orange Cake	Tea Room
Flask	Pool Room
Candy	Pool Room
Robot	Low Room
Collar	Kennel
Bat	Home Plate Oddly-angled Room
4 Books	Library
Grue Repellent	Room 8
Verschiedene	Depository Cube
Zettel	In Ballroom
	Dusty Room

16. An dieser Stelle den Punktestand abfragen. Man sollte unbedingt den Zauberstab dabeihaben und die Lampe ausschalten. Es folgt das letzte kleine Rätsel – danach steht man am Anfangspunkt von "Zork III"!

Die Tabelle zeigt, wo man die verschiedenen Gegenstände findet.

wg

Zork III

Guido Seifert aus Berlin vervollständigt die Lösungen zur Zork-Trilogie. Nach Zork I und Zork II in folgt jetzt die Lösung für den letzten Teil.

– Zu Beginn des Spiels sollte man mit dem Seil nach oben klettern und warten, bis ein Mann erscheint. Diesem kann man voll vertrauen. Zusätzlich zum hölzernen Stab braucht man noch die leere Kiste.

In der Kiste kann man die Lampe über den See befördern, sie geht allerdings aus. Auf Scenic Vista bekommt man Ersatz, wenn man im richtigen Moment den Tisch berührt.

–Vom Grund des Sees sammelt man das Amulett auf, und schwimmt dann nach Süden. Hat man den seltsamen Schlüssel gefunden, verschiebt man den Deckel und erreicht trockenen Fußes die andere Seite. Das klappt allerdings nur, wenn man nicht zulange trödelt, und das Erdbeben noch nicht stattfand.

– Danach kann man sich auf den Kampf im Schattenland vorbereiten. Es ist nicht Aufgabe, die Figur zu töten, sondern nur bewegungslos zu schlagen, und den Hut und den Mantel zu stehlen.

– Inzwischen sollte das Erdbeben stattgefunden haben. Es hat sich dabei ein Zugang zum königlichen Museum geöffnet. Zuerst sollte man ins Puzzle gehen. Dort kann man die Sandsteinwände verschieben. Wer es geschickt genug macht, kann die an der Ostwand befestigte Leiter zum Ausgang schieben und mit einem alten Buch entkommen. Die Stahltür sollte man ignorieren.

– Als nächstes schiebt man die Zeitmaschine in den Juwelen-Raum, stellt sie auf 773 und reist in die Vergangenheit. Wenn die Wachen verschwunden sind, versteckt man den Ring unter dem Sitz der Zeitmaschine, wo man ihn auch später wiederfindet. Nun kann sich derjenige freuen, der das Brot nicht selbst gegessen hat, denn damit muß man den alten Mann füttern, den man im "Engravings Room" findet. Zum Dank zeigt er auf eine Geheimtür, hinter der es schnurgerade zum Ende geht.

– Leider wird einem der Weg durch einen Spiegel und zwei unfreundliche Wachen verstellt. Um daran vorbeizukommen blockiert man den roten Lichtstrahl und drückt auf den Knopf. Dadurch öffnet sich die Spiegelwand, und man kann den Spiegel betreten.

– Im Spiegel zieht man den Griff, und richtet den Pfeil durch Drücken der farbigen Wände nach Norden aus. Jetzt den Griff unbedingt wieder herablassen, und so lange gegen die Mahagoni-Wand drücken, bis es nicht mehr weitergeht. Nun den Pfeil nach Süden richten und an die Pinienwand drücken. Wer sich traut, möge beherzt an die Tür klopfen.

– Zusammen mit dem Master dreht man die Wählscheibe beim "Parapet" auf 4 und drückt auf den Knopf. Bevor man die Zelle betritt, bittet man den Master, hier zu warten. Von der Zelle aus bittet man den Master, die Scheibe auf 8 zu stellen, und auf den Knopf zu drücken. Danach sollte sich die Bronzetür mit dem Schlüssel öffnen lassen. Das war es schon – weiter geht's dann mit "Beyond Zork". *wg*

Zynaps

Gerade bei einem Ballerspiel braucht man mehr als ein Leben. Wer es bei "Zynaps" (C 64) weit bringen will, gibt folgende POKEs ein:

POKE 44076,141
POKE 44077,25
POKE 44078,185
POKE 44079,96
Neustart: SYS 32769.





Alex Kidd in Miracle World (Sega)

Als Ergänzung zu den anderen Hilfen zu »Alex Kidd in Miracle World« hat Lothar Giesen Karten zum ersten und dritten Schloß gezeichnet und ein paar Tips aufgeschrieben.
- in Raum 17: zweimal schnell auf das Fischsymbol schlagen und dann schnell nach rechts zur Leiter laufen;
- in dem Raum mit dem großen T findet man den Telepathie-Ball;
- in Raum 23 Kapsel B einsetzen;
- im Wasser kann man schneller schwimmen, wenn man Knopf 1 des Joypads drückt.
- Im fünften Level gibt es einen Telepathie-Ball. Es ist nicht einfach an ihn heranzukommen, weil man immer in die Lava stürzt. Aber keine Panik! Wenn man sich das Bild genau ansieht, erkennt man im oberen Drittel eine Kiste, auf die ein Totenschädel gemalt ist. Sobald sie zerstört ist, kann man in den Gang und sich den Ball nehmen. Danach geht man vorsichtig nach rechts weiter, bis sich ein Ausgang öffnet.
- Wenn man keinen Telepathie-Ball hat, kann man die Anführer im Spiel folgendermaßen besiegen:

1. Stein, dann Schere
2. Schere, dann Papier
3. Stein, dann Schere
4. Zweimal Papier
5. Zweimal Stein
6. Stein, dann Schere
7. Zweimal Papier

Es scheint fast so, daß in jedem Sega-Spiel ein »Continue«-Modus versteckt ist. So auch in »Alex Kidd In Miracle World«.

Wenn das Spiel zu Ende ist und die Punktzahl auf dem Bildschirm angezeigt wird, müssen Sie das Joypad nach oben gedrückt halten, während der Knopf Nummer 2 achtmal hintereinander gedrückt wird. Leider kann man den Trick nur dann anwenden, wenn am Spielende mindestens noch 400 Geldeinheiten auf Ihrem Konto stehen. Nachdem Sie das Spiel wieder aufgenommen haben, werden nämlich genau 400 Mäuse fehlen.

In Alex Kidd ist sogar ein Geheimgang versteckt. Entdeckt hat ihn André Hellberg aus Hamburg. Am besten kauft man sich im ersten Shop außer dem Motorrad auch das Unsichtbarkeitspulver. Der Eingang befindet sich unter dem ersten Oktopus im großen See. Zunächst muß der Oktopus zerstört werden. Dazu setzen Sie am besten das zuvor gekaufte Pulver ein. Zwei gezielte Schläge – und schon ist der Weg frei. Schwimmen Sie einfach in den Topf, auf dem der Oktopus lag, hinein. Viel Geld, Punkte und ein Extraleben locken. *mg*

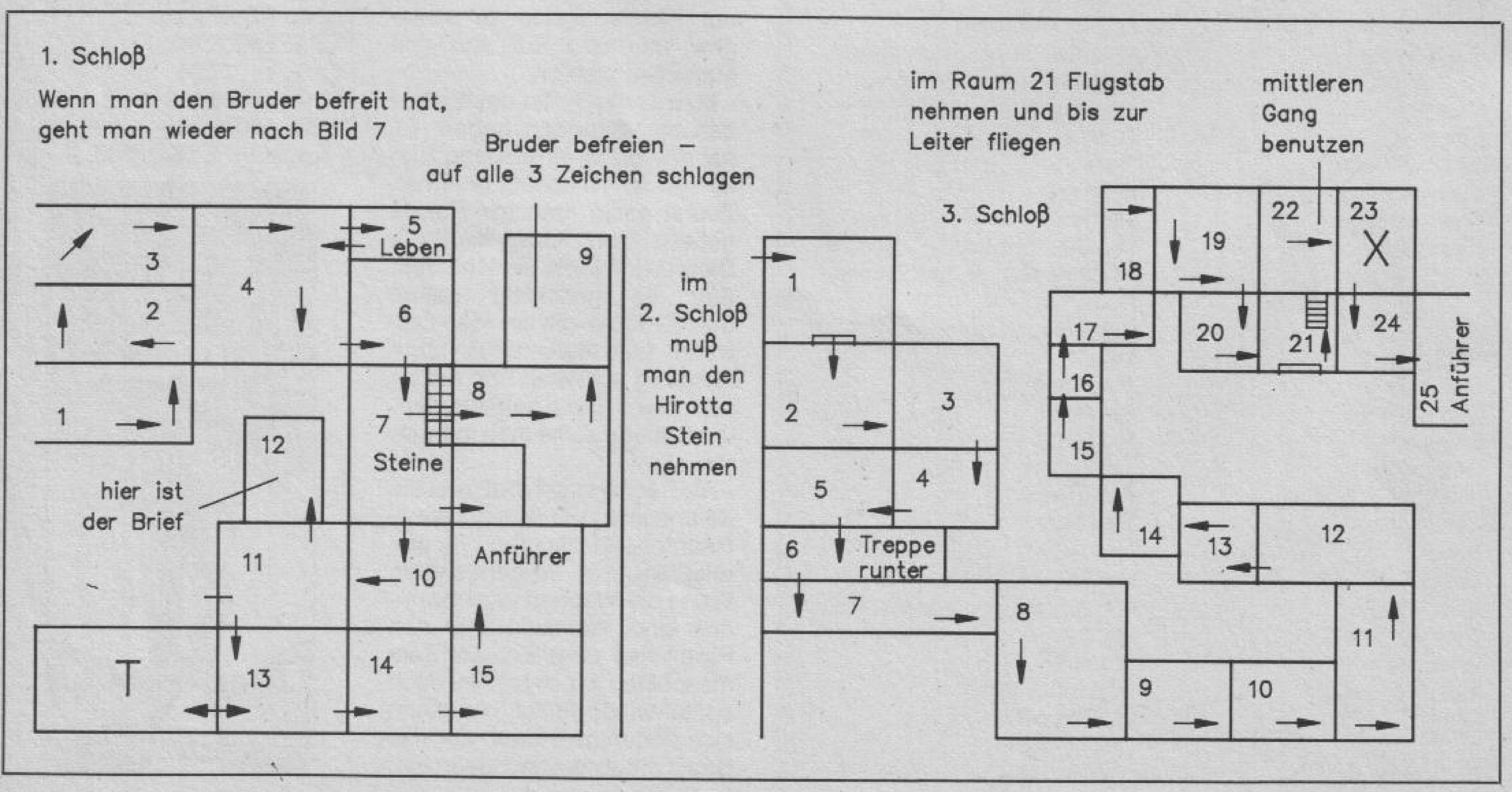
Metroid (Nintendo)

Gerd Schulze aus Stuttgart hat sich intensiv mit dem Nintendo-Spiel »Metroid« beschäftigt. Von ihm stammen Tips und Karte.

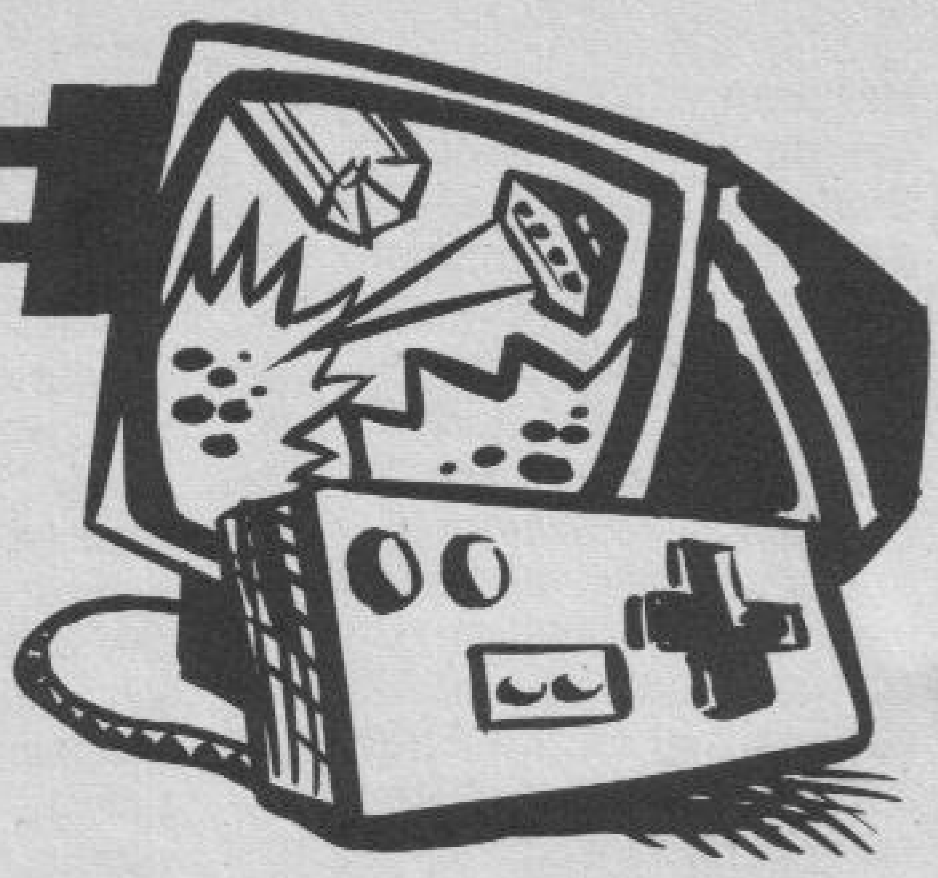
Allgemeine Tips zu Metroid:
- Der Eisstrahler (Eis) ist wesentlich nützlicher als der Wellenstrahler (W). Da man beide Waffen nicht gleichzeitig haben kann, sollte man sich für den Eisstrahler entscheiden.
- Im Bereich »Mini-Boss II« liegt in einem Gang ein Energietank (E). Vorsicht, denn beim 8. und 9. Mauerstein (von rechts) bricht man durch den Boden. Deshalb über die Falle springen.
- Der kleine Kraid (x) ist unwichtig; am besten gleich den echten Kraid (I) aufsuchen.
- Die Metroids zunächst mit dem Eisstrahler einfrieren und anschließend mit fünf Raketen vernichten.
- Die »Varia« (En) kann man erst holen, wenn man die Sprungstiefel (Sp) hat.
- Einige Gänge oder Räume sind nur mit Hilfe von eingefrorenen Gegnern, die man als Treppenstufen benützt, zu erreichen.
- Grundsätzlich gilt: viel probieren. Es gibt einige versteckte Energietanks und Raketensilos, die nicht auf der Karte verzeichnet sind.
- Manchmal muß man sich mit Hilfe von Bomben oder Schüssen durch Mauern sprengen.
- Nach der Zerstörung des Mutterhirns müssen Sie in kurzer Zeit die Oberfläche des Planeten erreichen. Nicht nervös werden. Der Schacht nach oben ist nicht sehr hoch. *mg*

Ghost House (Sega)

Bei »Ghost House« für das Sega Master-System kann man sich nicht nur mit Messer und Fäusten gegen die Schloßbewohner verteidigen. Wenn Sie auf Pfeile springen (insgesamt 16mal), die Ihrer Spielfigur in Kopfhöhe entgegen



SPIELE



kommen, werden Sie für zirka 30 Sekunden in einen Schutzschirm gehüllt. Nun können Sie alle Gegner berühren und somit vernichten, ohne selbst Schaden zu nehmen. Dieser Tip kommt von Niklas Lamping aus Berlin. *mg*

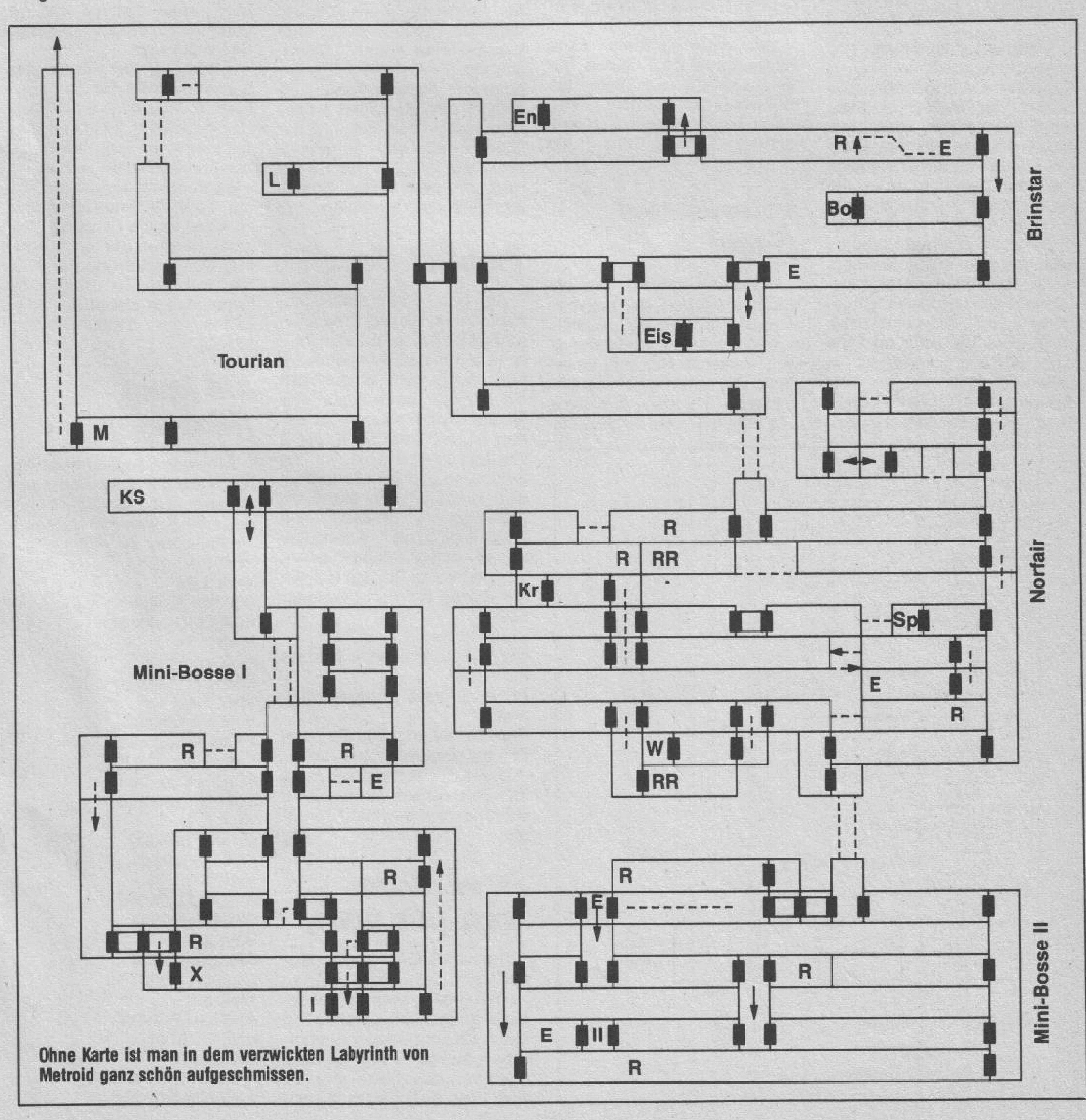
The Ninja (Sega)

Ohne die fünf grünen Schriftrollen ist man bei »The Ninja« für das Sega-System aufgeschmissen. Wenn Ihr ohne die Rollen in den zwölften Level gelangt, ist dort Endstation, da Euch der Zutritt zur letzten Runde verwehrt bleibt. Im folgenden wird beschrieben, wie man die fünf grünen Rollen erhält. Die Tips kommen von Lothar Giesen.

Rolle 1: Im ersten Level nach dem Tor den zweiten Stein (sprich den Ninja, in den sich der Stein verwandelt) treffen.

Erklärungen zur Karte:

M – Mutterhirn
R – Raketensilo
S – Start
K – Kugel-Extra
L – Langstrahler
E – Energietank
Eis – Eisstrahler
W – Wellenstrahler
En – Energieverlust halbiert
Bo – Bombe
Kr – Kreiselmine
Sp – Sprungstiefel
x – kleiner Kraid
I – Mini-Boss I: Kraid
II – Mini-Boss II: Ridley
⋮ – Aufzug

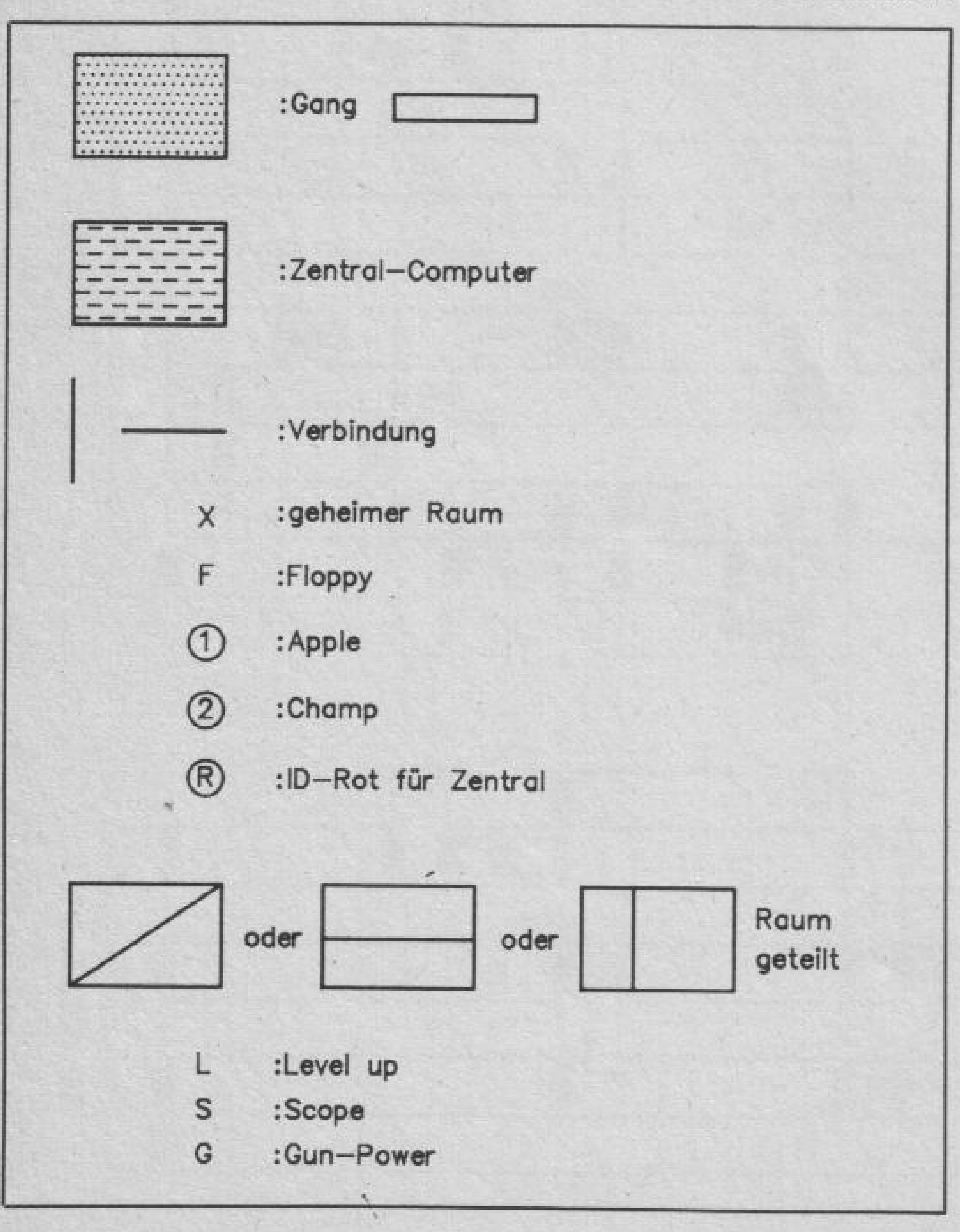


Ohne Karte ist man in dem verzwickten Labyrinth von Metroid ganz schön aufgeschmissen.

Rolle 2: Im vierten Level sehr oft (von vorne und hinten) auf die Löwenstatuen schießen.
Rolle 3: Im sechsten Level zunächst über die zweite Brücke laufen. Auf der linken Seite sieht man einen Busch. Diesen müßt Ihr berühren.
Rolle 4: Im achten Level ist ebenfalls ein Busch zu berühren. Dieser befindet sich im zweiten Garten auf der rechten Seite ganz oben.
Rolle 5: Im neunten Level muß man die Mauer bis ganz nach oben klettern, sich dabei aber rechts halten. Oben rechts findet Ihr dann die letzte Schriftrolle. *mg*

Zillion (Sega)

Erklärungen zur Karte und allgemeine Tips:
- Nicht alle Verbindungen zwischen zwei Räumen sind von vornherein offen. Manchmal muß man erst in einem anderen Zimmer etwas Bestimmtes machen, damit woanders ein Durchgang freigegeben wird.
- Raum A (J6): Hier befindet sich der Zentral-Computer. Man sollte ihn erst aufsuchen, wenn die beiden Freunde befreit und alle fünf Disketten gefunden sind. Zutritt wird nur dann gewährt, wenn man die rote ID-Karte (versteckt in Raum M7) hat.
- Raum B (J7): Vorsicht! Dieser Raum sieht so harmlos aus. Hat man allerdings das Kommando zur Vernichtung der Station in den Zentral-Computer eingegeben, versperrt ein riesiger Drache (er sieht übrigens fantastisch aus) den Ausgang. Die Uhr tickt (300 Einheiten haben Sie Zeit, aus der Station zu verschwinden), und man muß sich mit diesem Urviech herumschlagen. Um ihn zu besiegen, müssen Sie ihn ein paarmal am Kopf treffen.
- Die rechte Wand in Raum P2 kann zerstört werden.
- Probieren Sie folgendes: Schießen Sie achtmal, auf der niedrigsten Plattform liegend, auf die rechte Wand in Raum A3. Dann verschwinden die beiden Wände, die das Level-Up-Symbol rechts oben einschließen.
- Die Anleitung stimmt nicht hundertprotenzig: Geben Sie in Raum C4 nur nicht das Selbstmordkommando ein, denn das wird tatsächlich ausgeführt. *mg*



Space Harrier (Sega)

Wie oft haben Sie sich schon darüber geärgert, daß man bei »Space Harrier« den »Continue«-Modus nur dreimal anwenden kann? Nur sehr wenige dürften trotz dieser Hilfe alle achtzehn Runden überstanden haben. Da die Grafiken in den höheren Levels äußerst sehenswert sind, ist dies um so ärgerlicher.

Mit Hilfe des folgenden Tips können Sie das Spiel bis zu neunmal an der Stelle fortsetzen, wo Sie zuvor gescheitert waren. Wenn der »Game Over«-Schriftzug auf dem Bildschirm zu sehen ist, müssen Sie das Joypad nacheinander in folgende Richtungen drücken: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, unten, oben, unten, oben. Die Eingabe sollte sehr präzise erfolgen, um sicherzugehen, daß man nicht aus Versehen die Diagonalen drückt.

Doch damit nicht genug. Wenn Sie im Musik-Menü (siehe Anleitung) nacheinander folgende Titel anwählen, erleben Sie eine weitere Überraschung: 7-4-3-7-4-8-1. Ein geheimes Auswahlmenü erscheint und erleichtert – oder erschwert – das Spielen. Sie können nun den Schwierigkeitsgrad, die Art der Steuerung und eine andere Spielfigur (einen Jet) anwählen. *mg*

Transbot (Sega)

All den Raumschiff-Kommandanten, die bei »Transbot« grundsätzlich zu früh das Zeitliche segnen, ist nun geholfen. Kurz nach dem Einschalten der Konsole, wenn das »Sega Master System«-Logo zu sehen ist, müssen Sie Knopf 2 von Joypad 1 zehn bis zwanzig Sekunden gedrückt halten. Es wird wiederum ein Menü erscheinen, mit dessen Hilfe man sich das Videospiel-Leben entscheidend verlängern kann. Per Joypad werden die Extras aktiviert (Stellung: ON).
Punkt 1: zehn Leben
Punkt 2: Extrawaffen bleiben für immer
Punkt 3: kein Energieverlust mehr
Punkt 4: verlangsamt die Rotation bei der Waffenauswahl

Diese Tricks klappen auch im Zwei-Spieler-Modus und stammen von Bernhard Zarnegin. *mg*

Super Mario Bros. (Nintendo)

Die Fan-Gemeinde von »Super Mario Bros.« wird von Tag zu Tag größer. Wer einmal damit begonnen hat, mit Hilfe von Mario die acht Welten zu erforschen, kommt so schnell nicht mehr von der Glotze weg. Es sind zwar viele Extras in dem Spiel versteckt (z.B. die drei Warp-Zonen), aber ein »Continue«-Modus war bislang unbekannt.

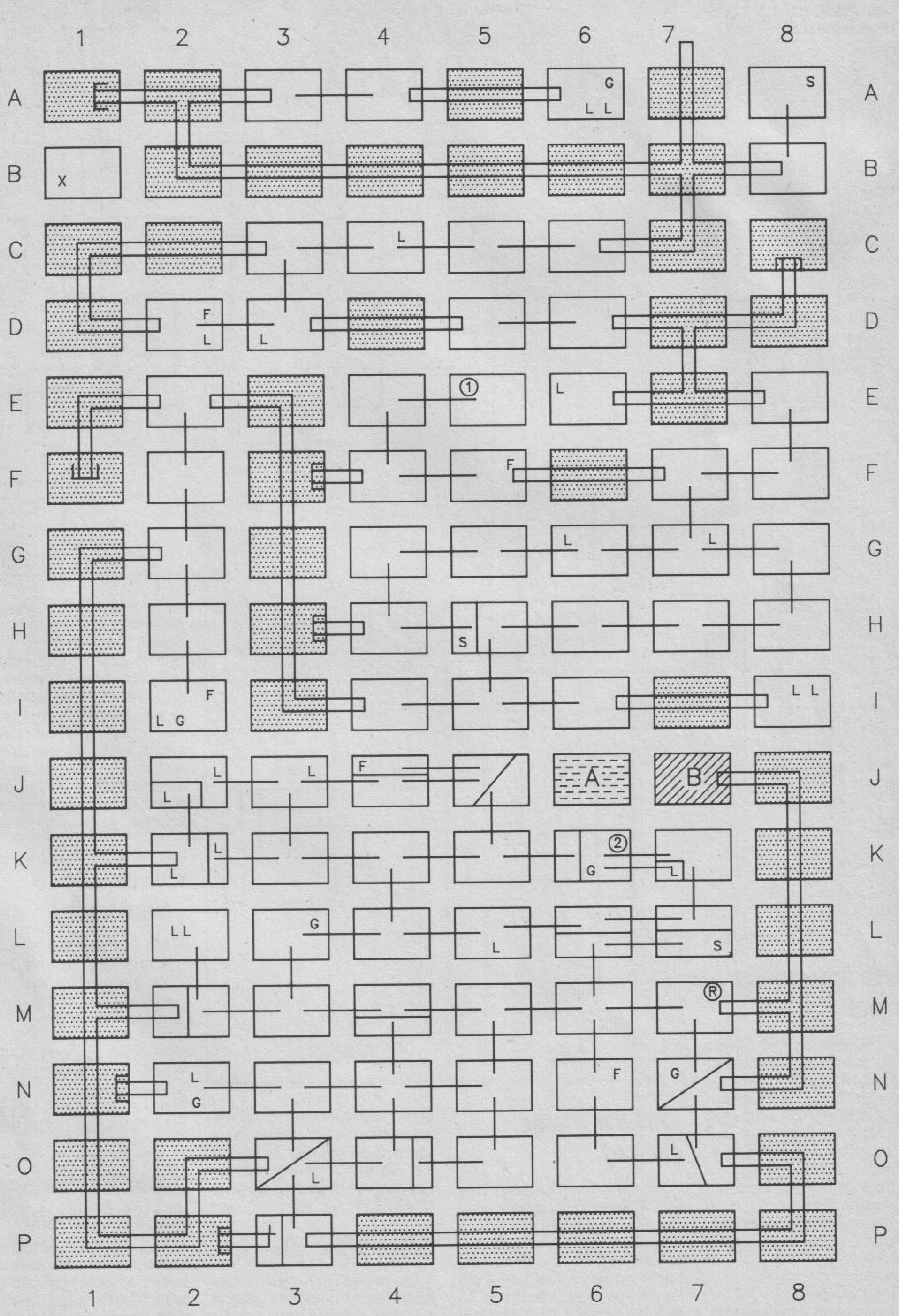
Folgender Trick schafft auch hier Abhilfe: Wenn Sie nach Spielende den Knopf A gedrückt halten, während Sie die Start-Taste betätigen, beginnt das Abenteuer am Anfang der Welt, in der Sie zuvor das letzte Leben verspielt hatten. *mg*

Fantasy Zone (Sega)

Für »Fantasy Zone« können wir zwar weder ein geheimes Menü oder einen »Continue«-Modus bieten, dafür hat Bernhard Zarnegin einige Tips, die durchaus für einen neuen High Score gut sind:
- Wenn Sie alle vier Zusatztriebwerke (Big Wings, Turbo Engine, Jet Engine und Rocket Engine) kaufen, kann man eine Extrawaffe so lang benützen, bis man ein Leben verliert.
- Während auf dem Bildschirm die Fantasy-Zone-Geschichte zu lesen ist (im Laufe des Demos), müssen Sie das Joypad über 50mal nach oben oder unten drücken. Zur Belohnung kostet ein Extraleben im ersten Laden nur $1000 (anstatt $2500). *mg*

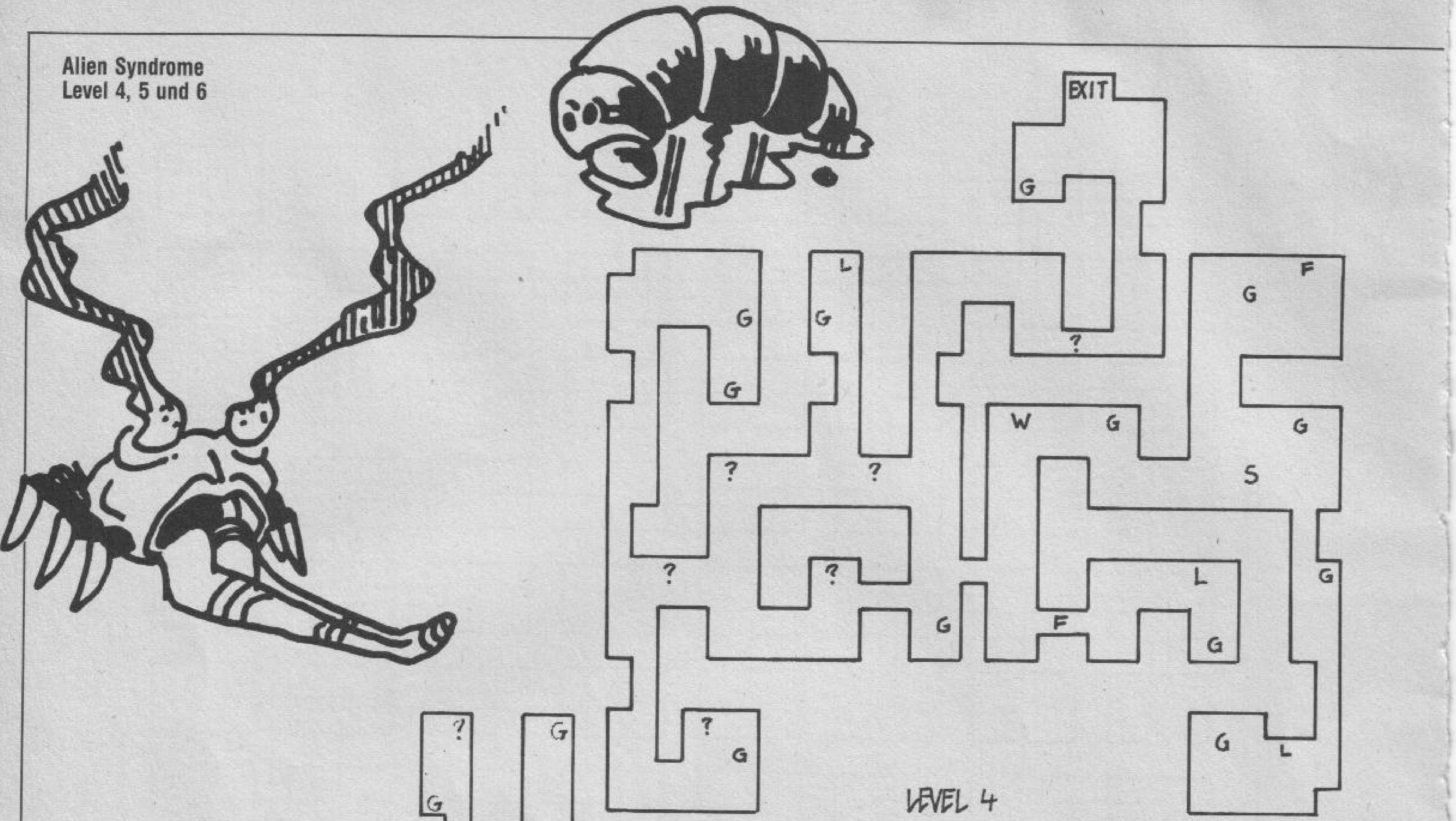
Kid Icarus (Nintendo)

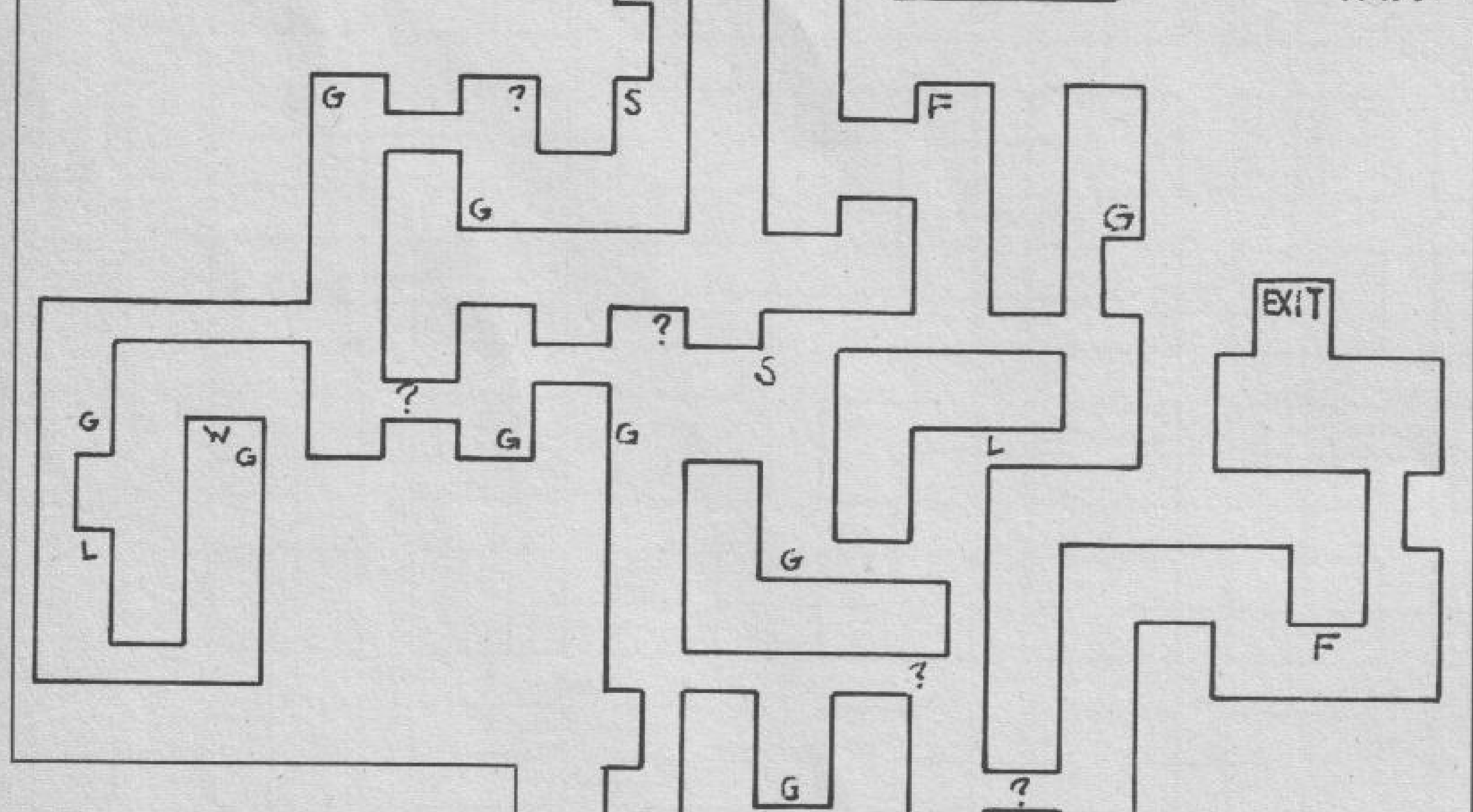
Nintendo-Fan Bernhard Zarnegin aus der Schweiz hat sich längere Zeit mit »Kid Icarus« beschäftigt. Von ihm stammen die Paßwörter zu Welt 1.4.
Welt 1.4.
Welt 1.2:
0000Ko 20J200
mM0O0O 0004oZ
Welt 1.3:
000042 506400
ENmN04 00082C
Welt 1.4:
0000G5 60n400
ERmN04 0000pH
Welt 2.1:
6000qr B0u200
O10004 H000Kc
Welt 2.2:
6000Sf D0h000
OT0008 I004aA
Welt 2.3:
A200mJ G06300
Gh0008 I0084X
Welt 2.4:
AA00Kp L0D200
mc0008 I0006T
Welt 3.1:
AA00CH P0W000
oZ000C I100Mz
Welt 3.2:
AA804o Q0C200
mW000C I104cY *mg*

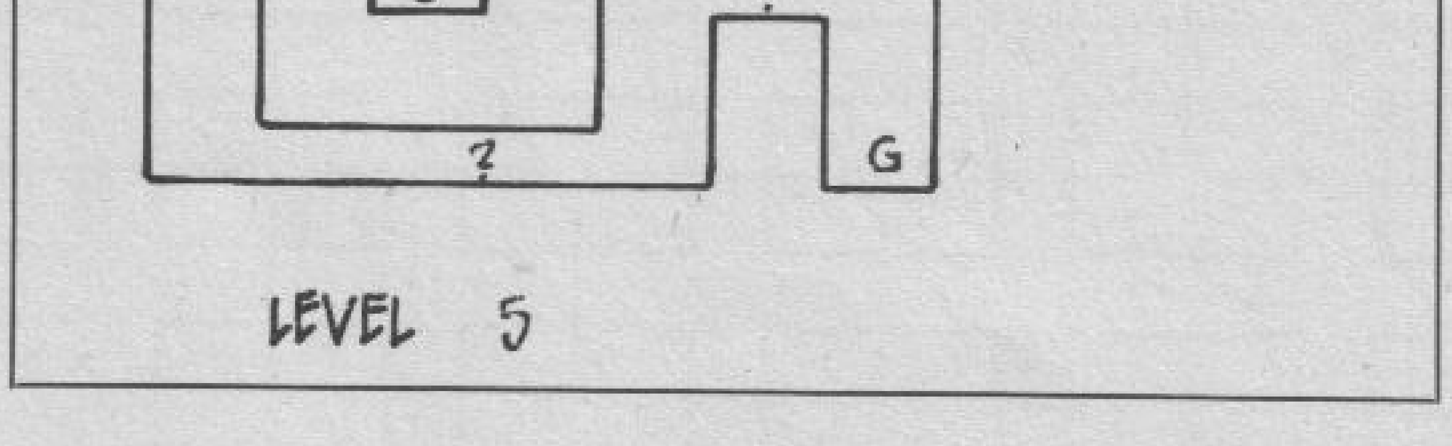


Karte zu "Zillion" (Sega)

Alien Syndrome
Level 4, 5 und 6







Alien Syndrome (Sega)

Der Spielhallen-Hit »Alien Syndrome« ist seit geraumer Zeit auch für das Sega Master System erhältlich. Lothar Giesen aus Aachen hat sich gegen die Aliens durchgesetzt und Karten zu den Levels 4 bis 6 gezeichnet.

Erklärungen zu den Karten:

- G – Gefangener
- W – Warp (die Zahl im Kreis gibt an, wohin man teleportiert wird)
- L – Laser
- F – Flammenwerfer
- ? – Extra nach Zufallsprinzip
- N – ursprüngliche Waffe
- S – Start

mg

Enduro Racer (Sega)

Mit Hilfe des folgenden Tips von Bernhard Zarnegin können Sie bei »Enduro Racer« für das Sega-Videospiel jede der zehn Strecken anwählen und somit gezielt für einen Wettkampf trainieren. Wenn das Titelbild erscheint, muß das Joypad nacheinander in folgende Richtungen gedrückt werden: oben, unten, links, rechts. Anschließend wird rechts eine kleine Zahl sichtbar. Nun dürfen Sie per Joypad (oben/unten) die gewünschte Strecke anwählen (1 bis 10). *mg*

Choplifter (Sega)

Ein prima Tip für den Sega-Klassiker »Choplifter« kommt von Rolf Janssen aus Leer. Es gibt einen Kniff, wie man einige Geiseln retten kann, auch wenn man abstürzt. Wenn der Hubschrauber von einem Schuß getroffen wird, müssen Sie so schnell und sooft wie möglich beide Feuerknöpfe drücken. Aus dem brennenden Wrack fliegen dann Fallschirme Richtung Heimatbasis. Das klappt so lange, bis der Helikopter auf dem Boden aufschlägt. Alle Geiseln, die aus dem Choplifter entkommen konnten, gelten als gerettet.

mg

Punch-Out (Nintendo)

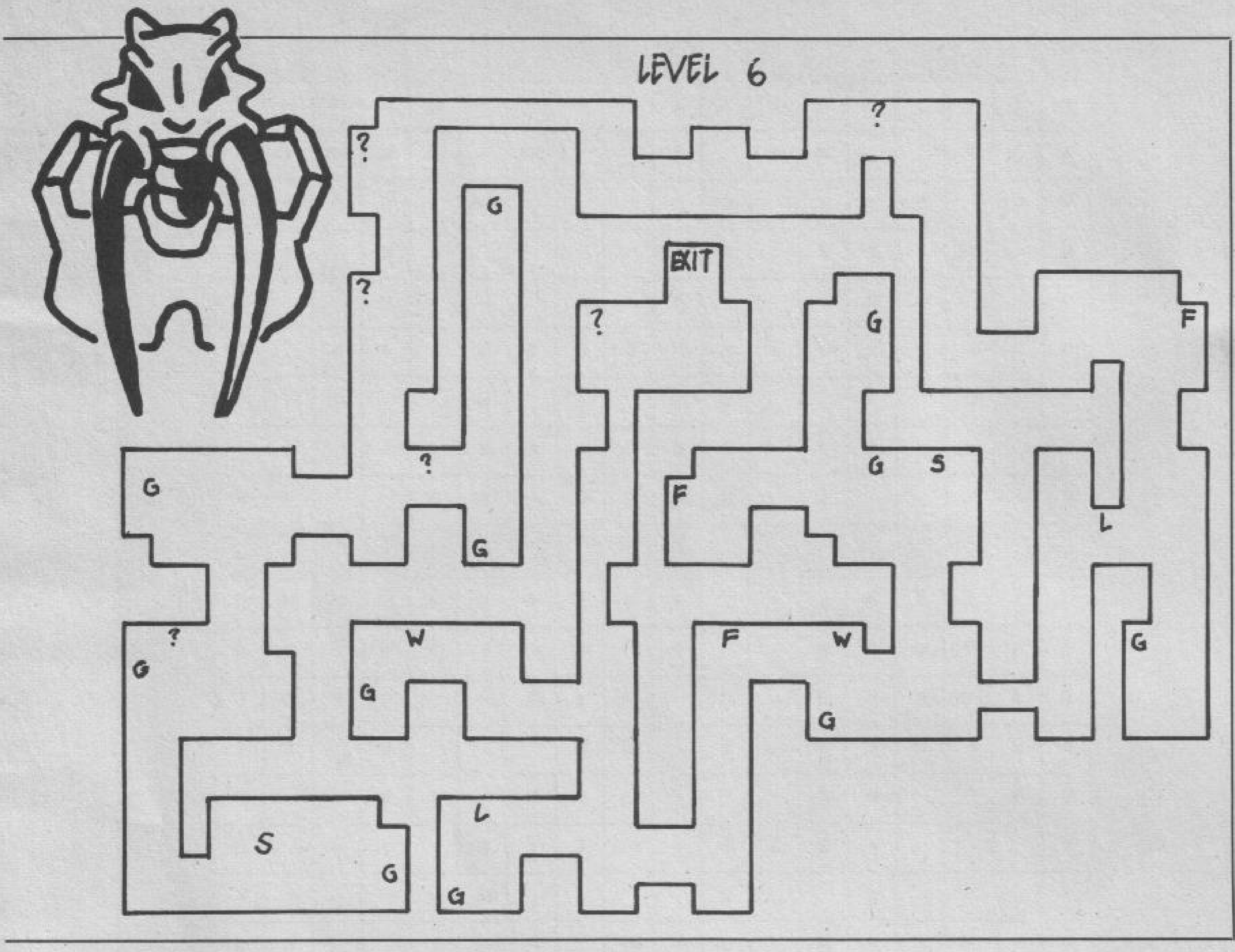
Mit den richtigen Paßwörtern macht »Mike Tyson's Punch-Out« gleich noch mal so viel Spaß. Hier sind alle uns bekannten Paßwörter.

Major Circuit:	005 737 5423
World Circuit:	667 833 7533
Super Macho Man:	079 037 5683
Mike Tyson:	007 373 5963

mg

Joystick für Sega im Selbstbau

Welcher Sega-Besitzer hat sich noch nie über das ungenaue und wabblige Joypad geärgert? Inzwischen kann man zwar einige Joysticks speziell für das Sega-System kaufen, doch sie sind meistens doppelt



so teuer wie normale Joysticks (ohne den zweiten Feuerknopf). Wer Geld sparen und trotzdem dem Joypad ade sagen will, für den hat Thomas Braun aus Dudweiler die Lösung parat: ein Sega-Joystick im Selbstbau.

Man bracht dazu folgende Teile:

– einen Joystick mit zwei Feuerknöpfen (in unserem Beispiel der Competition Pro);
– ein Sega-Anschlußkabel oder, wenn Ihr kein Joypad auseinandernehmen wollt, ein siebenadriges Flachbandkabel und einen neunpoligen Joystick-Stecker.

Zunächst müssen die Kabel am Joystick-Stecker angeschlossen werden (Skizze 1). Anschließend schrauben Sie den Joystick auf und trennen alle Kabel bis auf das schwarze Massekabel von den Mikroschaltern. Dieses wird nun mit einem Messer oder einer Zange am oberen Mikroschalter gekappt (Skizze 2). Achten Sie bitte darauf, daß nicht die Masseverbindungen zwischen den Schaltern unterbrochen werden.

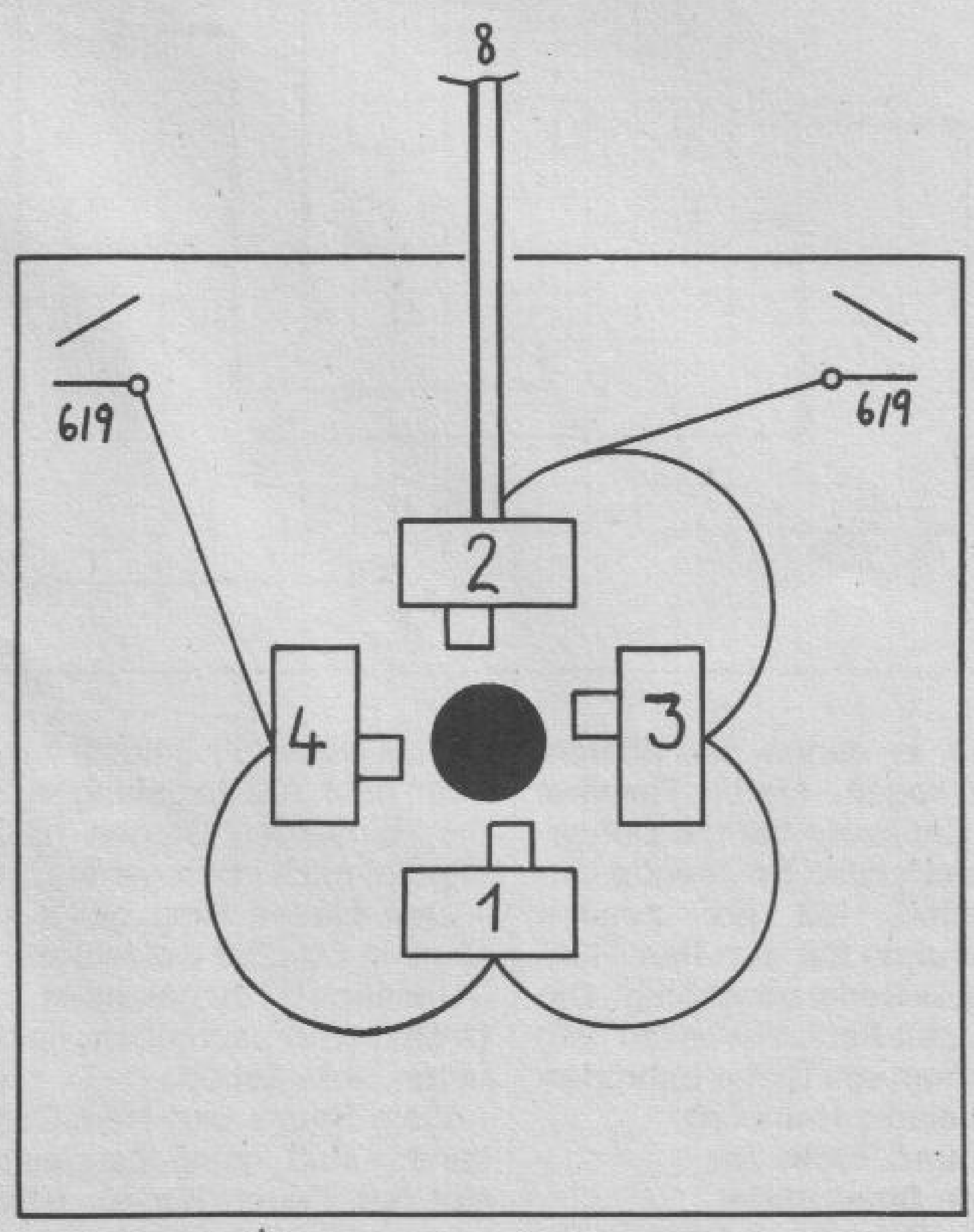
Nachdem das alte Joystick-Kabel entfernt wurde, müssen Sie das neue Kabel anschließen. Es bleibt Ihnen überlassen, auf welcher Seite Sie welchen Feuerknopf haben wollen. *mg*

Quartet (Sega)

Michael Ott aus Albstadt hat herausgefunden, wie man bei »Quartet« für das Sega-Videospiel die Startrunde (1 bis 6) anwählen kann. Während das Titelbild gezeigt wird, müssen Sie Joypad 2 nach oben und gleichzeitig zwölfmal hintereinander die Pausetaste drücken. Anschließend entweder Knopf 1 von Joypad 1 oder Joypad 2 drücken (Ein- oder Zwei-Spieler-Modus). *mg*

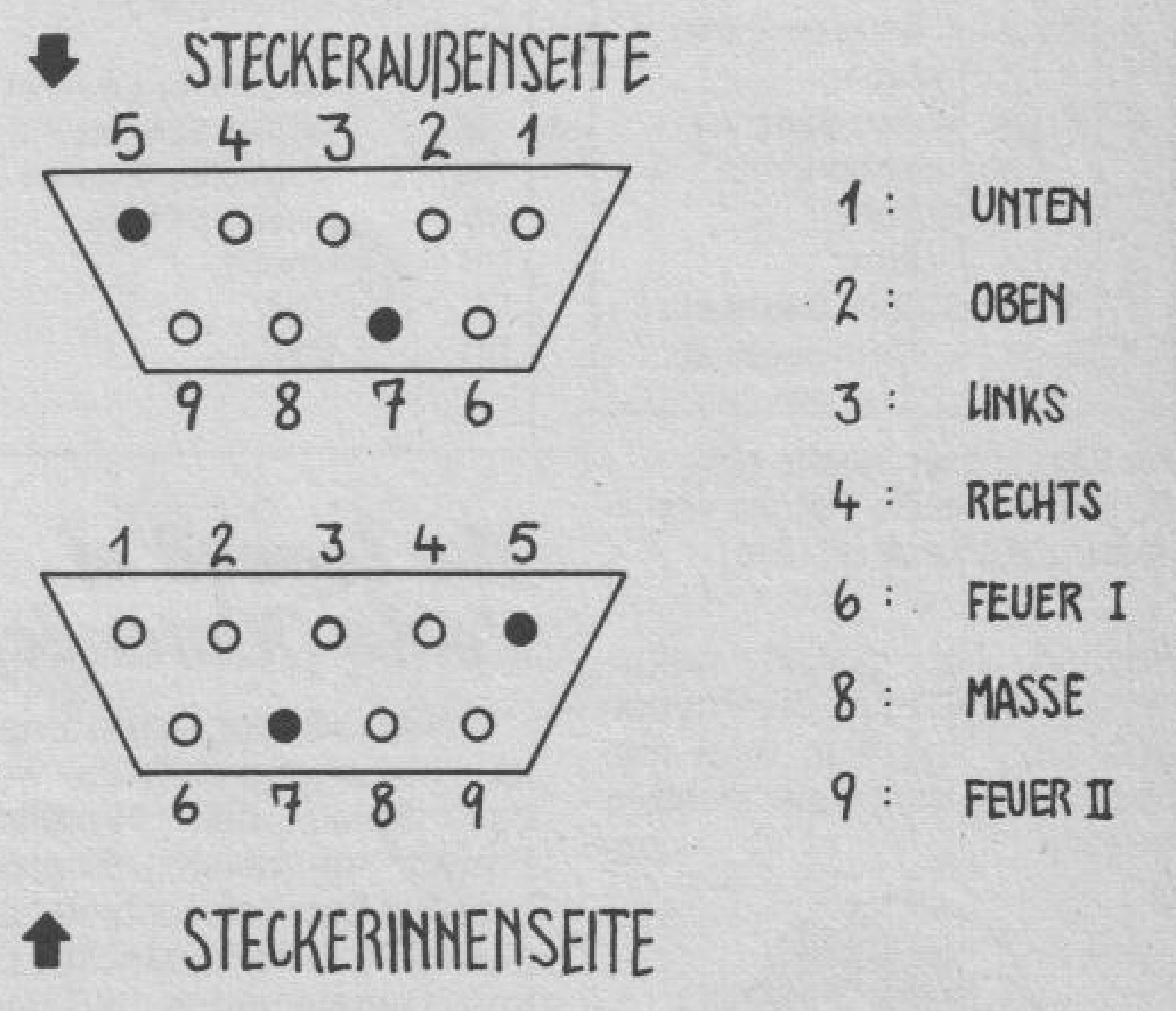
Teddy Boy (Sega)

Wenn Ihnen »Teddy Boy« zu schwierig sein sollte, dann probieren Sie doch folgendes: Wenn das Titelbild zu sehen ist, muß man das Joypad nach oben, unten, links und rechts drücken. Als Belohnung winkt ein Auswahlmenü, in dem Sie einige Spieldetails zu Ihrem Vorteil korrigieren können. Wenn Sie jetzt noch das Joypad einmal nach oben, anschließend achtmal nach unten und zu guter Letzt Knopf 1



Skizze 1 (unten). So müssen die Kabel am Joystick-Stecker angeschlossen werden.

Skizze 2 (links). Im Joystick trennen Sie alle Kabel, bis auf das schwarze Massekabel, von den Mikroschaltern.



drücken, darf sogar die Startrunde (1 bis 50) angewählt werden. Dieser Kniff kommt von Bernhard Zarnegin. *mg*

Wonderboy (Sega)

In den zehnten Level von »Wonderboy« kommt man nur, wenn unterwegs alle 36 Puppen eingesammelt wurden. Leider sind diese zum Teil gut versteckt. Lothar Giesen aus Aachen hat genau aufgeschrieben, wo sich die Puppen befinden, und was man machen muß, damit sie sichtbar werden. *mg*

Area	Runde	Abschnitt
1	1	4 : sichtbar
1	2	4 : sichtbar
1	3	4 : sichtbar
1	4	1 : sichtbar
2	1	2 : sichtbar
2	2	2 : sichtbar
2	3	4 : sichtbar
2	4	2 : 3. Stein nach der Sprungfeder berühren
3	1	1 : Stein am Aufzug berühren
3	2	3 : sichtbar
3	3	4 : sichtbar
3	4	4 : 1. Stein berühren
4	1	3 : 4. Stein berühren
4	2	4 : 2. Stein berühren
4	3	1 : sichtbar
4	4	1 : sichtbar
5	1	4 : 5. Stein berühren
5	2	2 : 2. Stein berühren
5	3	3 : 1. Stein berühren
5	4	2 : sichtbar
6	1	2 : sichtbar
6	2	3 : sichtbar
6	3	2 : 1. Stein nach Sprungfeder berühren
6	4	3 : 2. Stein berühren
7	1	4 : sichtbar
7	2	4 : sichtbar
7	3	1 : 1. Stein berühren
7	4	3 : sichtbar
8	1	4 : sichtbar
8	2	2 : 5. Stein berühren
8	3	3 : sichtbar
8	4	4 : letzten Stein vor Monster berühren
9	1	3 : sichtbar
9	2	2 : sichtbar
9	3	2 : 5. Stein berühren
9	4	3 : 2. Stein berühren

An Hand dieser Tabelle seht Ihr genau, wo die Puppen von Wonderboy versteckt sind.

Runde 1

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
A		P			M	9		P			WS	5	S	M	BR	U	A
B	G		S		P		G					EB		C	P	G	B
C		MS		C	K	S	S	M					H	U		H	C
D				M	S			1		F			2	U			D
E			7	F	S	4	S	H	U	C	S	M		S	U		E
F		U					U					U			S	H	F
G		UR	U	P	U		S	U	P		P	U		8		S	G
H		U			3		G	ST	M	C		H	G				H

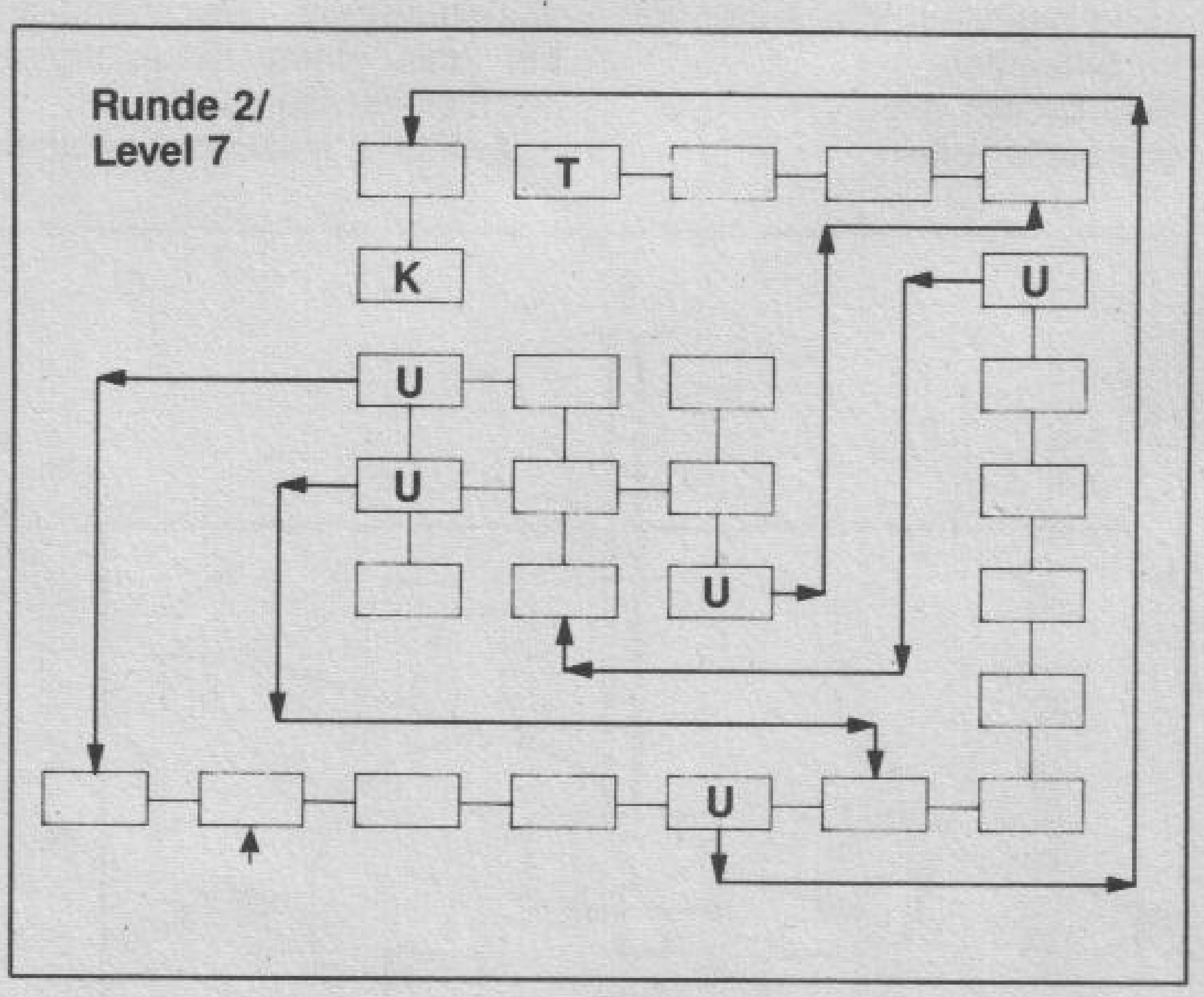
Runde 2

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
A	9	P	M	P	M		H	P		MS	WS	F	S	M	S	S	A
B	G	H/BR	S	U	P	S	G		M	8	EB	4		C	P	G	B
C	H		U	C	K	S	S		G	M				U		H	C
D	G			M	2			1		F	H		3	U			D
E				F	S	5	S		M/U	C	S	M		S	U		E
F		U		U			U					G			S	H	F
G	G	UR		P	M		S		MP		P		7			S	G
H					S		G	ST	M	C			G	P			H

Oben seht Ihr die Oberwelt-Karten zu »Legend of Zelda«. Unten sind die Erklärungen dazu und noch ein Dungeon abgebildet.

Erklärungen zu den Oberwelt-Karten:

1 - 9	: Eingänge zu den Dungeons
G	: Glücksspiel
P	: 20 Goldstücke Verlust
H	: Herz-Container
F	: Fee (volle Energie)
K	: Kraftarmband
M	: Alte Frau mit Medizin
C	: Geheimgang
S	: Shop
U	: Goldstücke umsonst
WS	: Weißes Schwert
MS	: Magisches Schwert
EB	: Einsame Berge
UR	: Urwald
ST	: Start
BR	: Brief

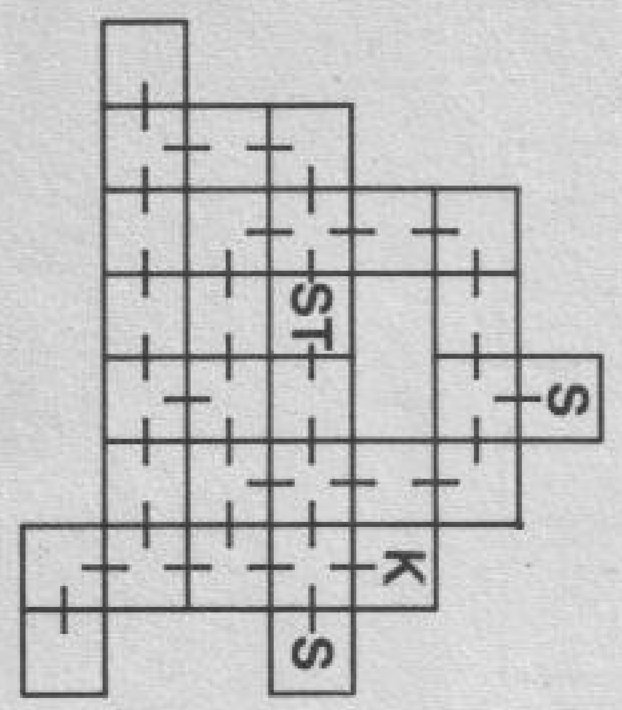


The Legend of Zelda (Nintendo)

Neben »Super Mario Bros.« ist »The Legend of Zelda« wohl das Spiel, das Nintendo-Freaks am meisten Kopfzerbrechen bereitet. Es bietet unglaublich viele versteckte Extras, Geheimgänge und fiese Monster. Besonders knifflig sind die unterirdischen Labyrinthe, in denen die Triforce-Teile liegen. Martin Remmel aus Carlsberg hat die Dungeons der ersten Spielrunde kartografiert. Mit der zweiten Spielrunde hat sich Paul Röhrich aus Berlin beschäftigt. Die Oberwelt-Karten (Version 2.0) stammen von Dieter Schröder-Wrobel aus Hamburg.

Tips und Tricks zur ersten Spielrunde:

- Der Köder ist im Shop in D5 am billigsten (60 Goldstücke).
- Um nach A12 zu gelangen, in den Einsamen Bergen (B12) viermal nach oben gehen.
- Den blauen Ring gibt's im Shop in D5 (250 Goldstücke).
- Um nach G1 zu gelangen, im Urwald (G2) nach oben, links, unten, links gehen.
- Viele Shops und Herz-Container sind zunächst nicht sichtbar. Feuer (Kerze), Bomben und Flöte helfen hier.



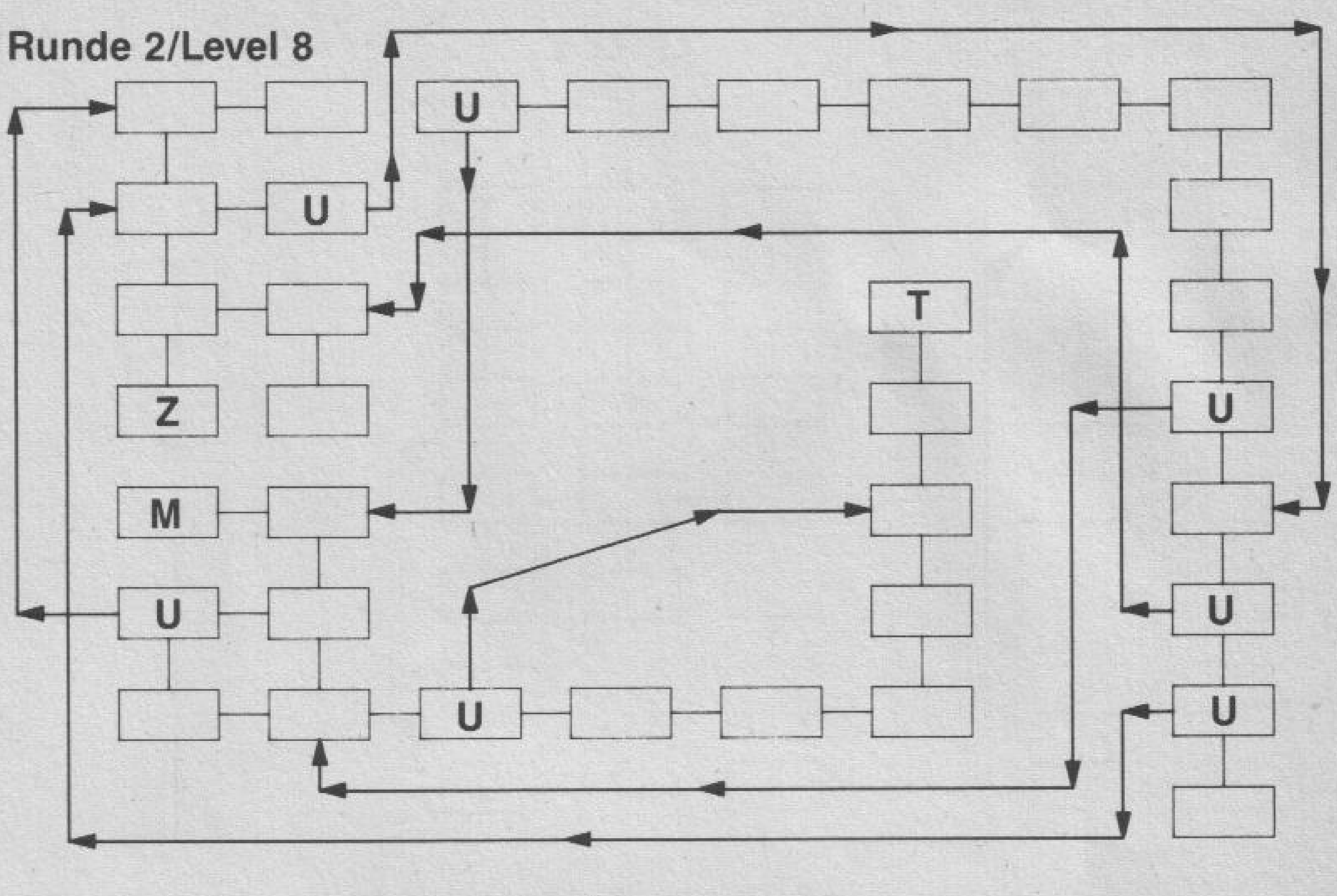
S: Shop
ST: Start
K: Krankenhaus

- Die alten Frauen verkaufen Medizin, wenn man ihnen den Brief zeigt. Es empfiehlt sich, die Dungeons der Reihe nach (also von 1 bis 9) aufzusuchen.

Tips und Tricks zur zweiten Spielrunde:

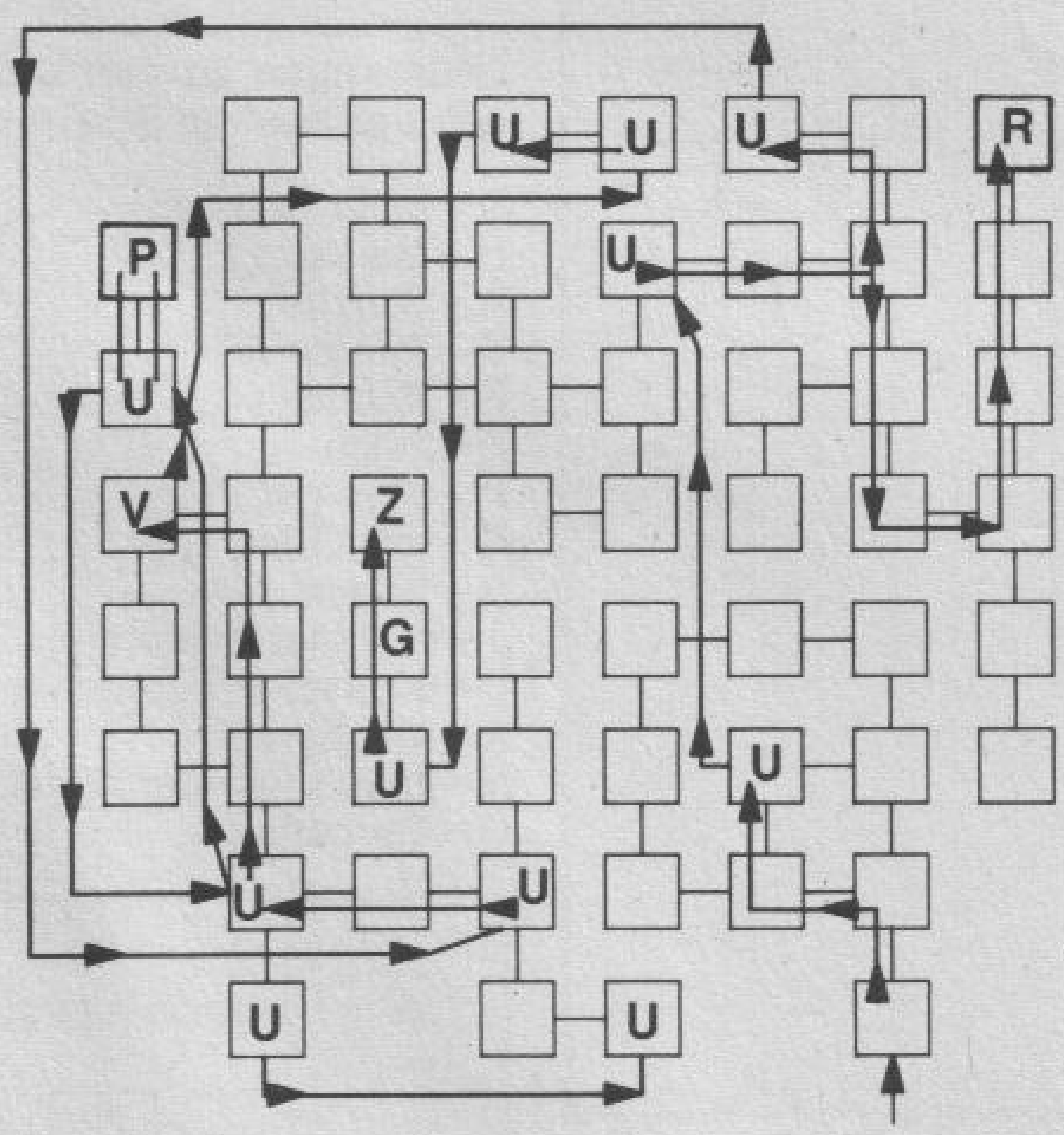
- Den Urwald und die Einsamen Berge durchquert man genauso wie in der ersten Runde. Praktisch, nicht wahr?

Runde 2/Level 8

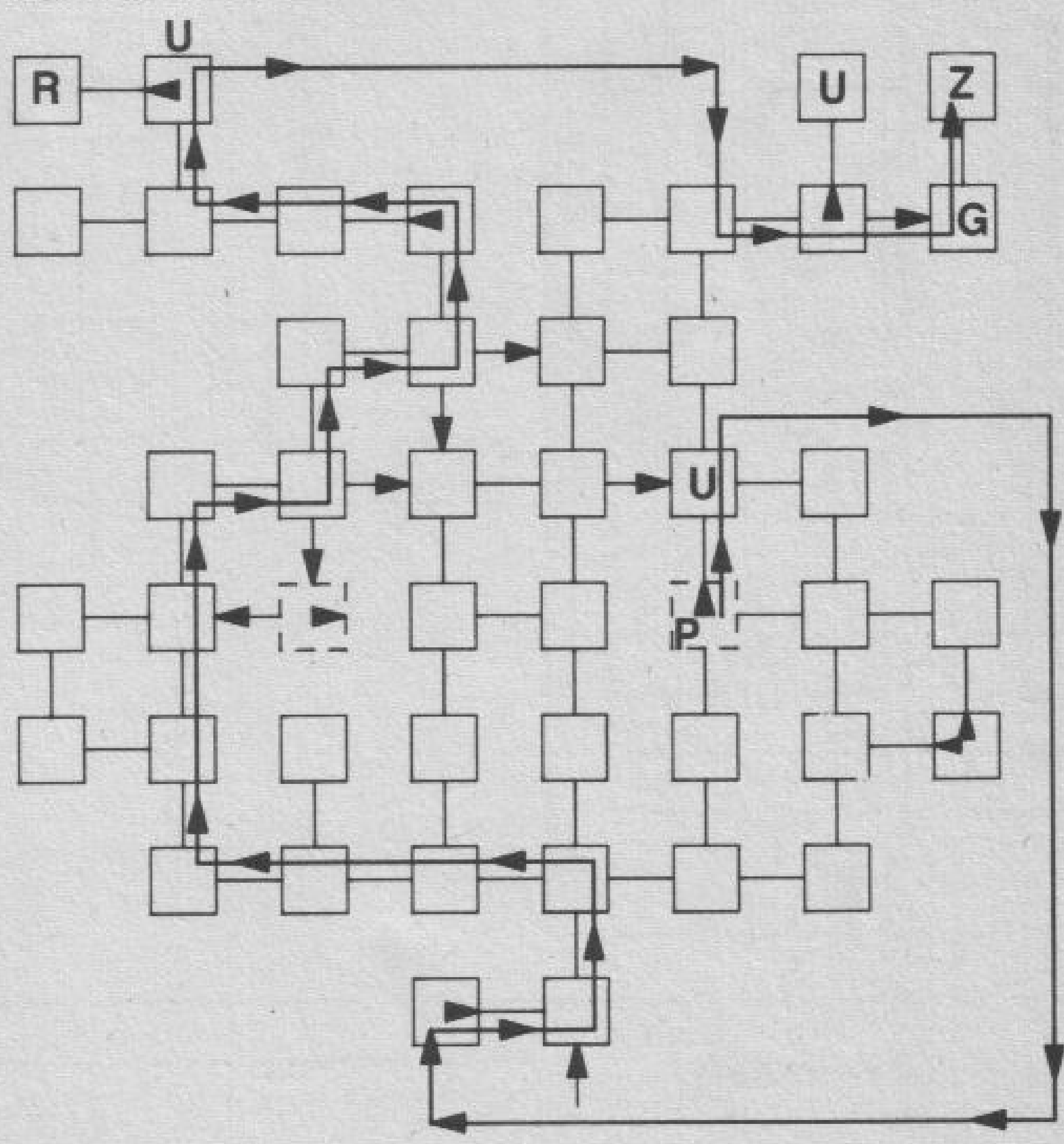


In den Dungeons der zweiten Spielrunde muß man höllisch aufpassen: fiese Monster gibt's dort en masse.

Runde 1/Level 9



Runde 2/Level 9



U: Unterirdischer Gang
G: Ganon
Z: Zelda (Level 9)
R: roter Ring und
P: silberner Pfeil
K: rote Kerze
T: Triforce-Teil
Z: Zauberstab (Level 8)
M: magischer Schlüssel

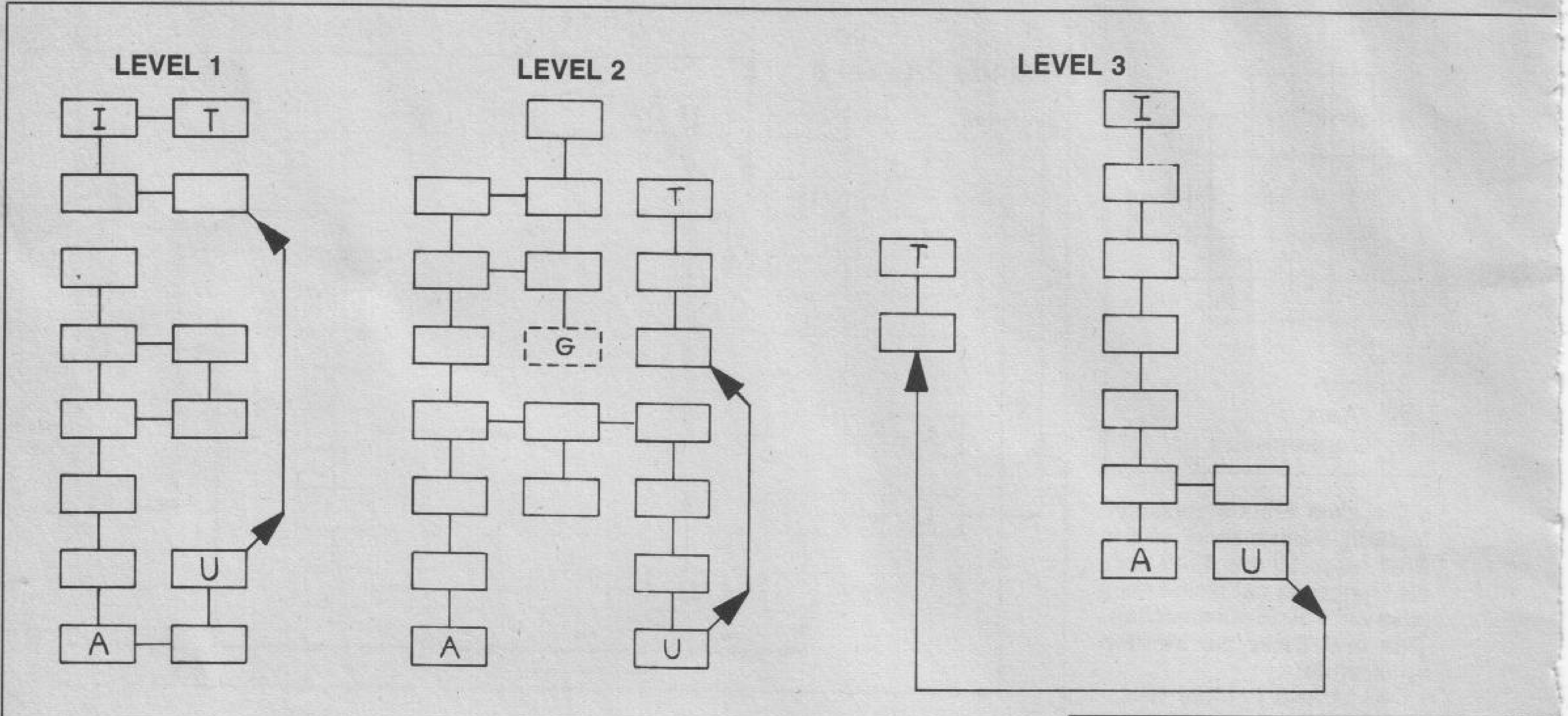
Die Erklärungen zu den Dungeon-Karten gelten für alle vier kartografierten Dungeons

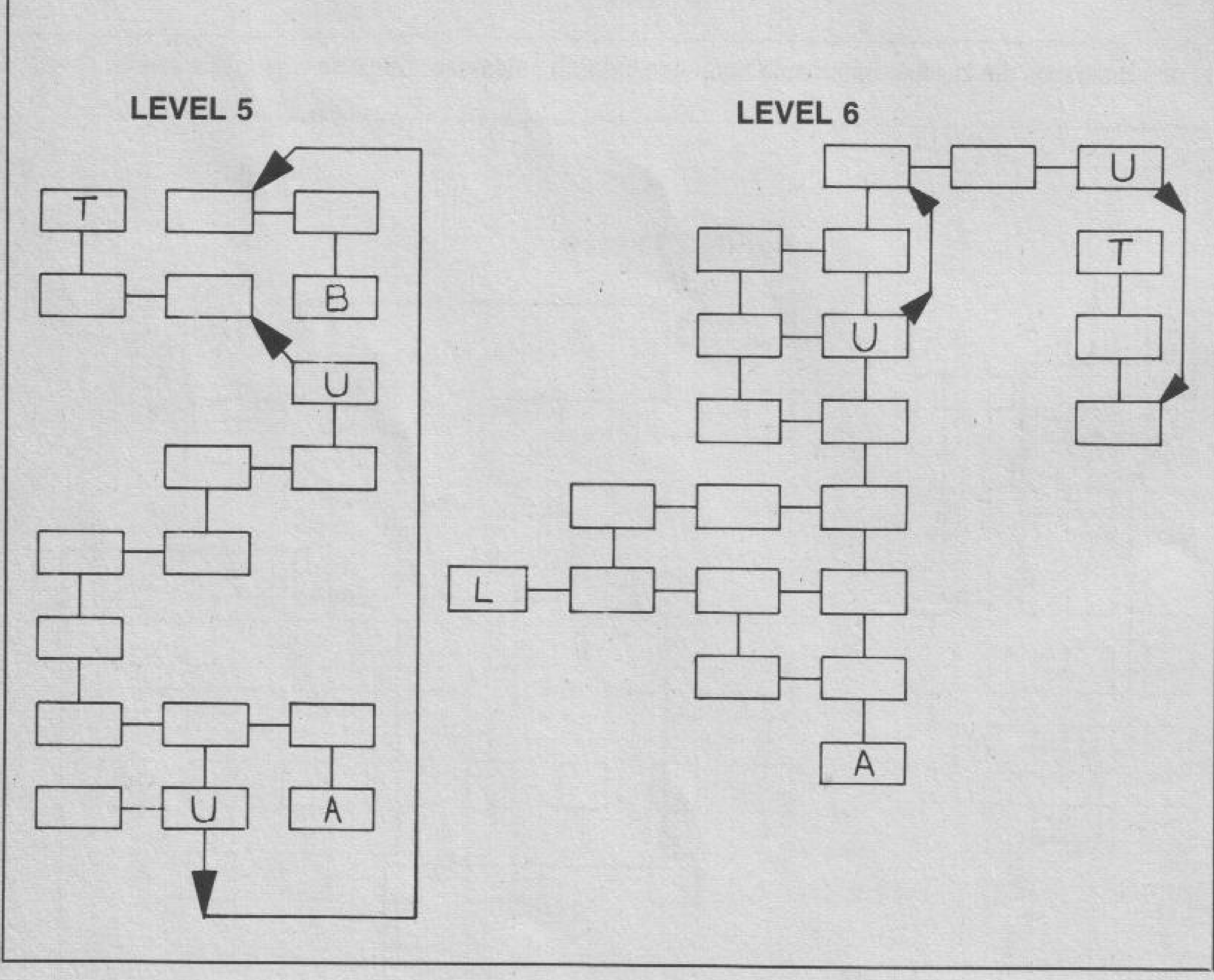
- Der Köder ist im Shop in A16 am billigsten.
- Den blauen Ring gibt's ebenfalls im Shop in A16 (250 Goldstücke). Hier sollte man unbedingt zugreifen.
- Auch in der zweiten Runde sind viele Shops und Eingänge versteckt. Intensives Suchen zahlt sich aus.
- Bevor man Steine schiebt, sollten zuvor alle Monster besiegt werden.

mg

Erklärungen zu den Dungeons der ersten Spielrunde:

S - Schlüssel
H - Hinweis
M - Schlußmonster
K - Kompaß
A - Start
T - Triforce-Teil
E - Karte
Z - Zelda
P - silberner Pfeil
R - roter Ring
B - Bogen
J - hölzener Bumerang

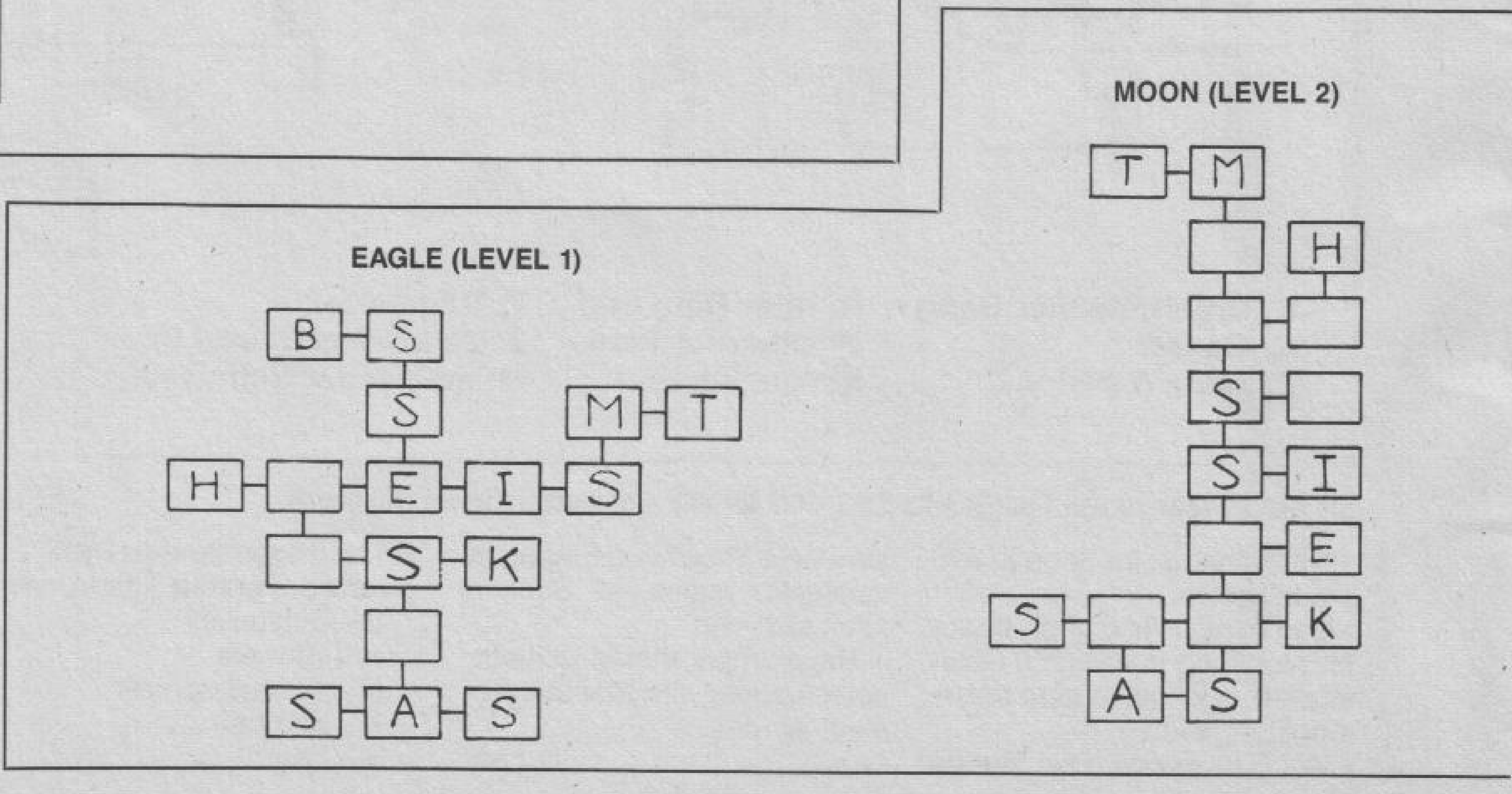




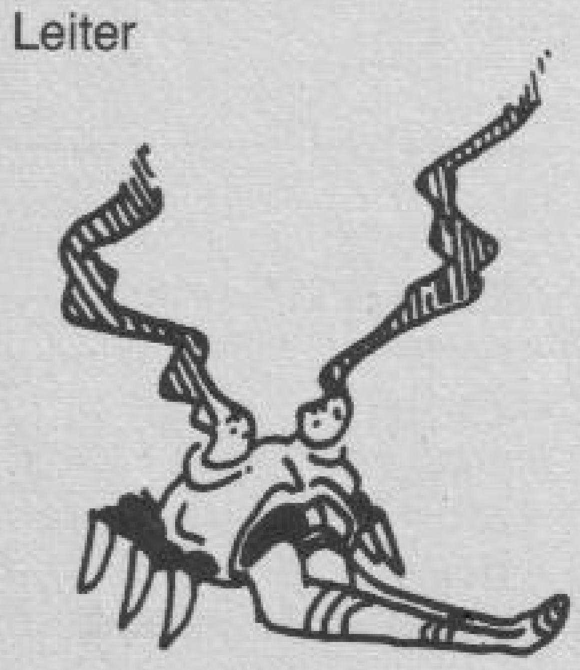
F – Floß
G – Flöte
W – Monster mit Köder besänftigen
U1 bis U5 – Räume sind durch unterirdische Gänge verbunden.

Erklärungen zu den Dungeons der zweiten Spielrunde:

S – mehr Bomben
H – Ganon
A – Start
T – Triforce-Teil
E – Rubinlager
Z – Zelda
P – silberner Pfeil
R – roter Ring
B – Bogen
J – hölzener Bumerang
I – magischer Bumerang
K – rote Kerze
M – magischer Schlüssel
U – Zauberbuch

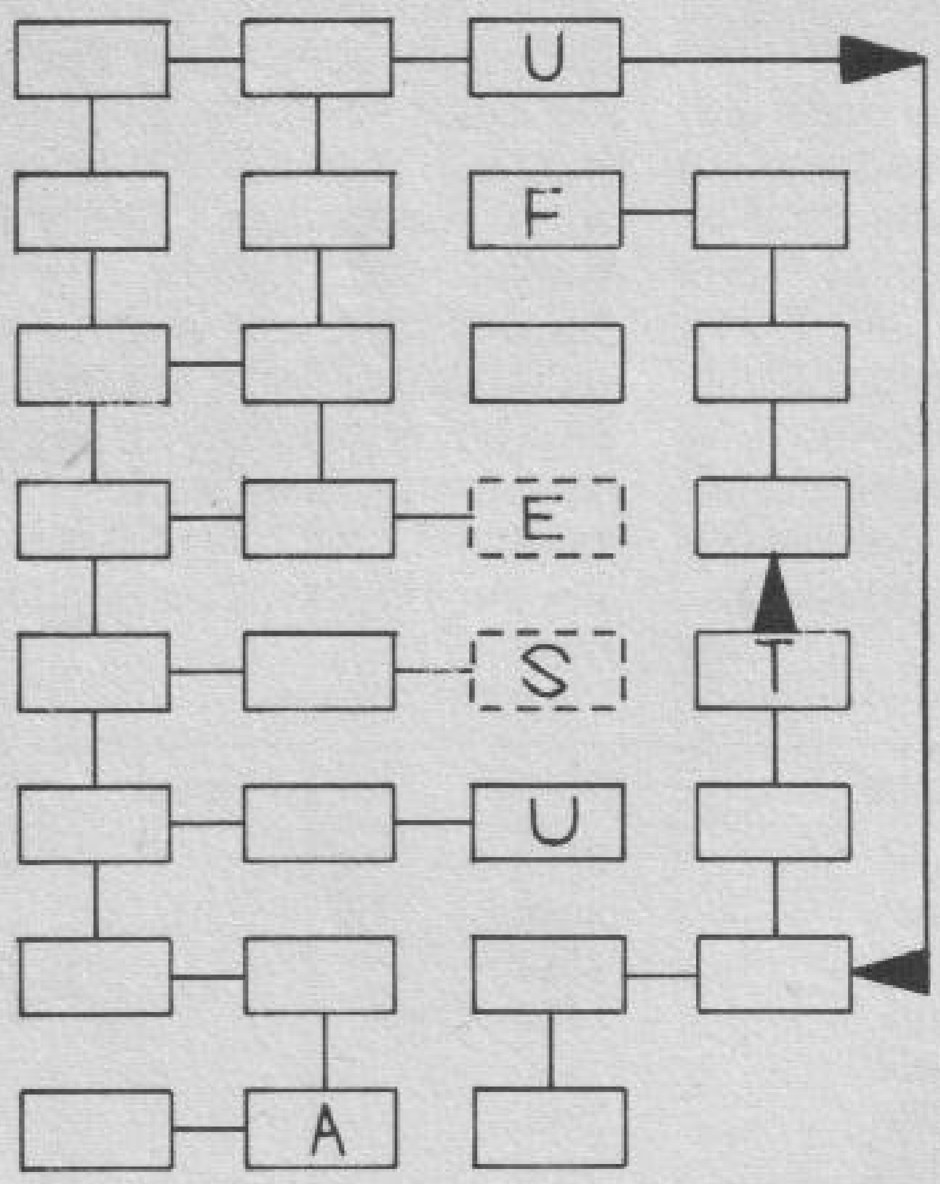


I – magischer Bumerang
C – rote Kerze
D – magischer Schlüssel
U – Zauberbuch
V – Zauberstab
L – Leiter

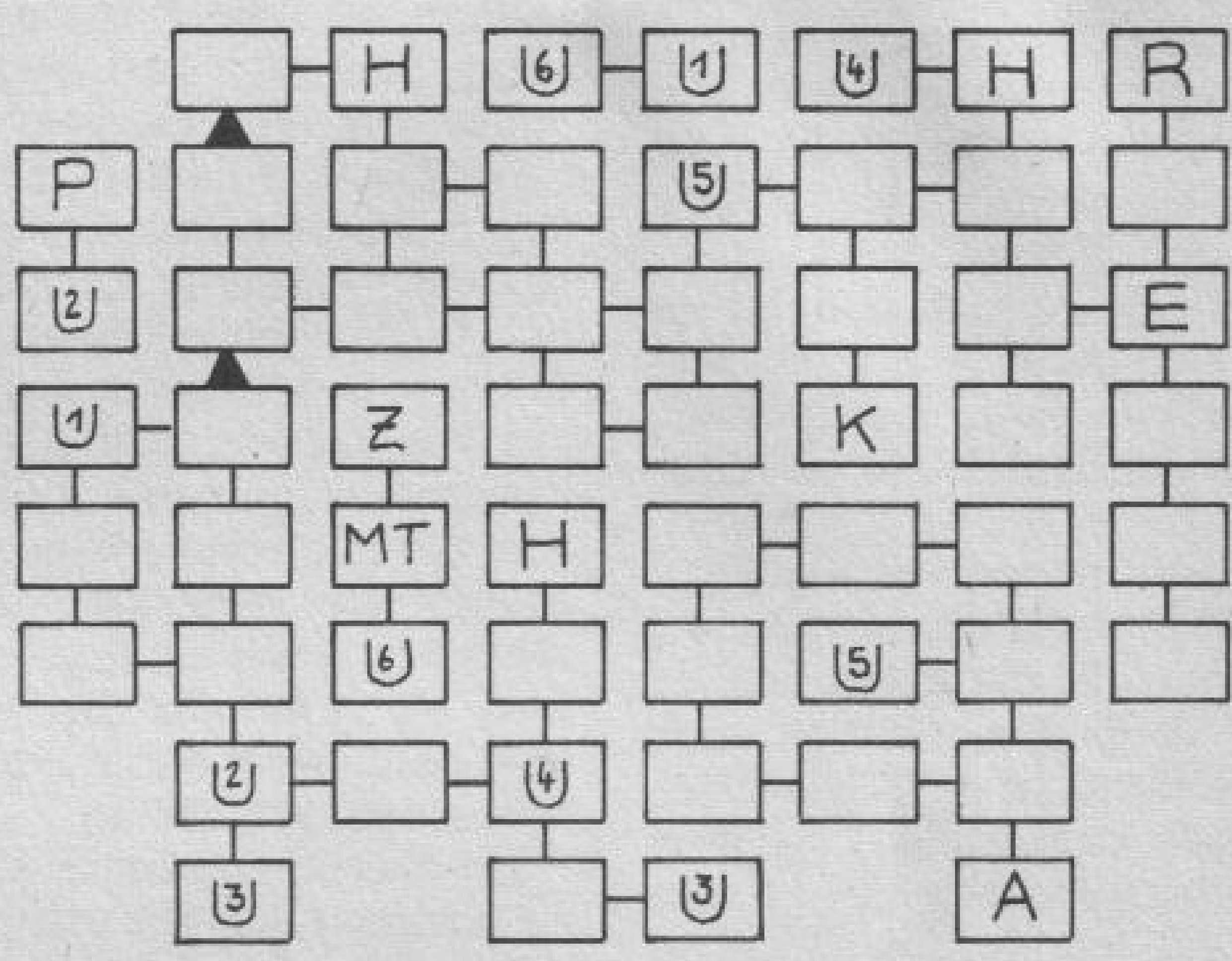


FUNDGRUBE

LEVEL 4



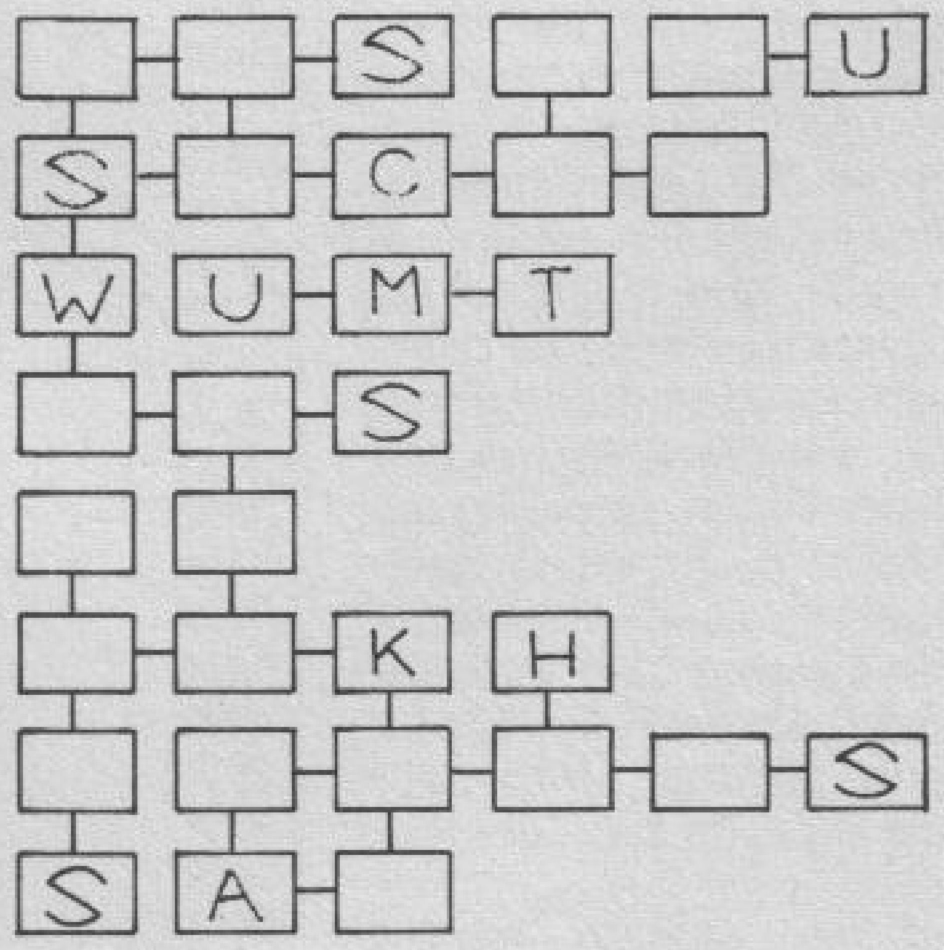
SKULL (LEVEL 9)



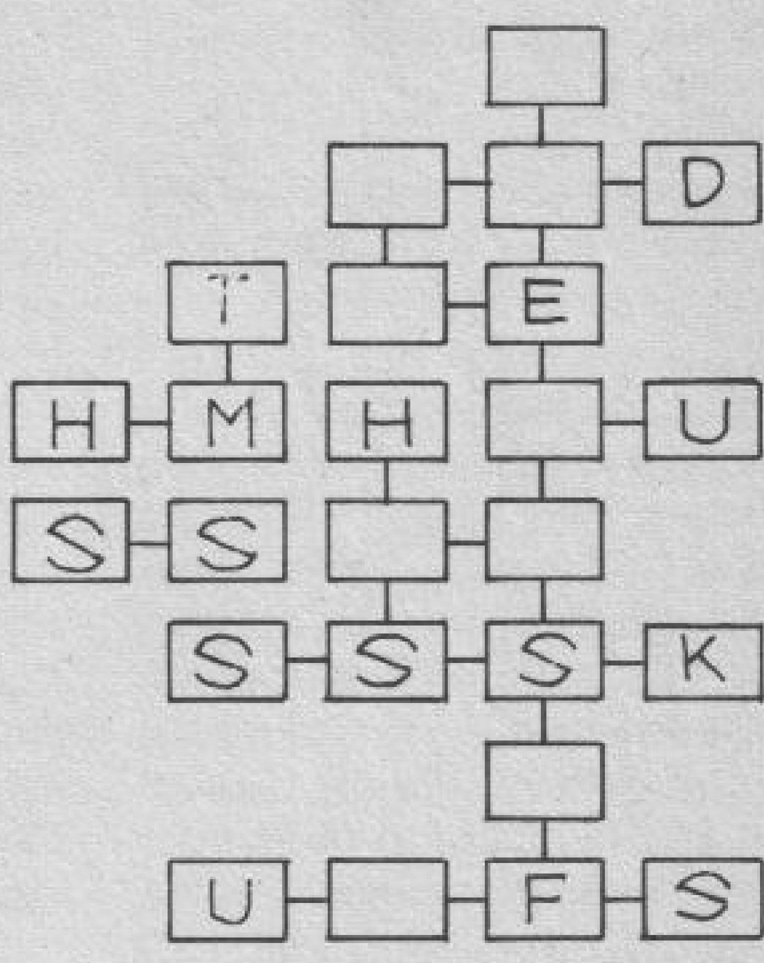
V - Zauberstab
L - Leiter
F - Floß
G - Flöte
U - unterirdischer Gang

mg

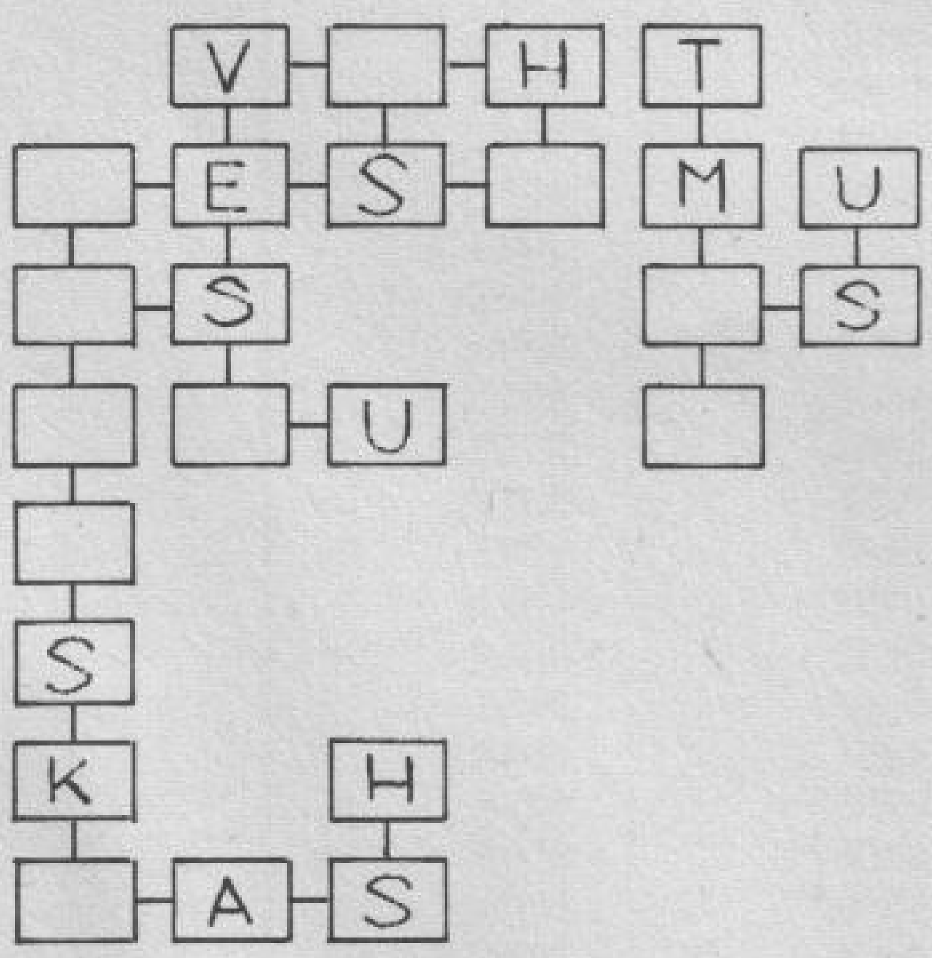
DEMON (LEVEL 7)



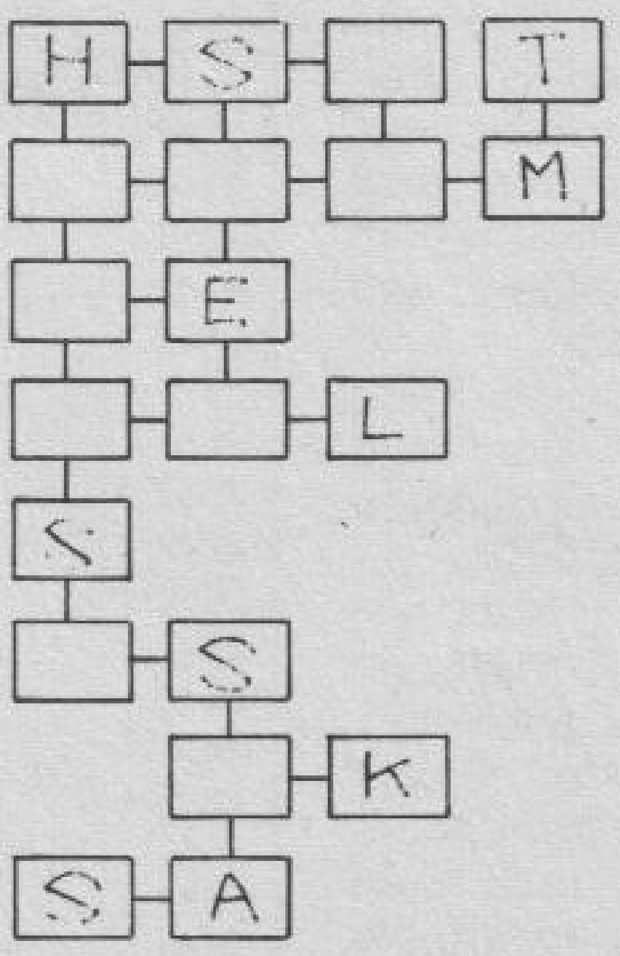
LION (LEVEL 8)



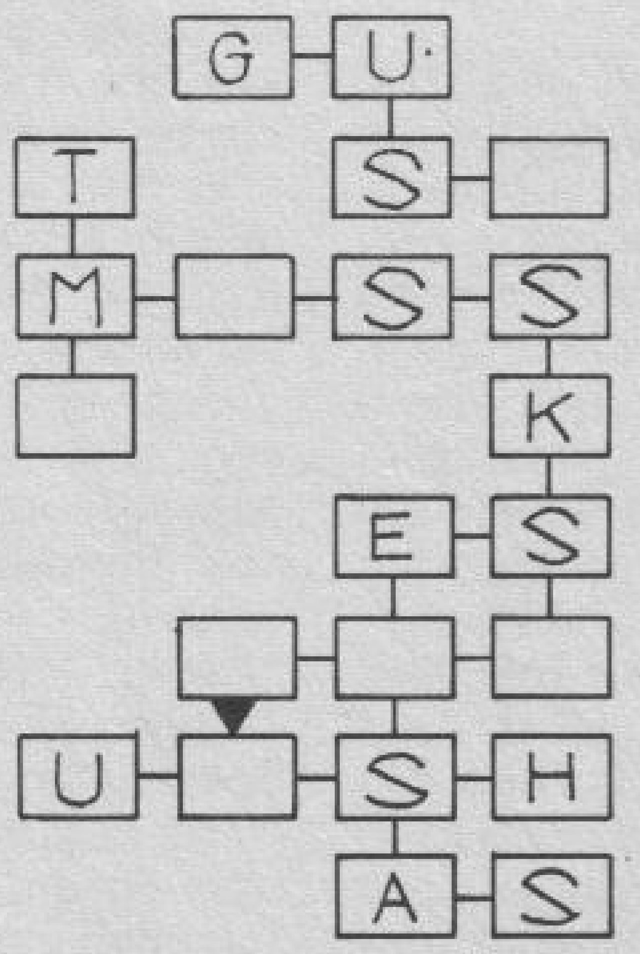
DRAGON (LEVEL 6)



SNAKE (LEVEL 4)

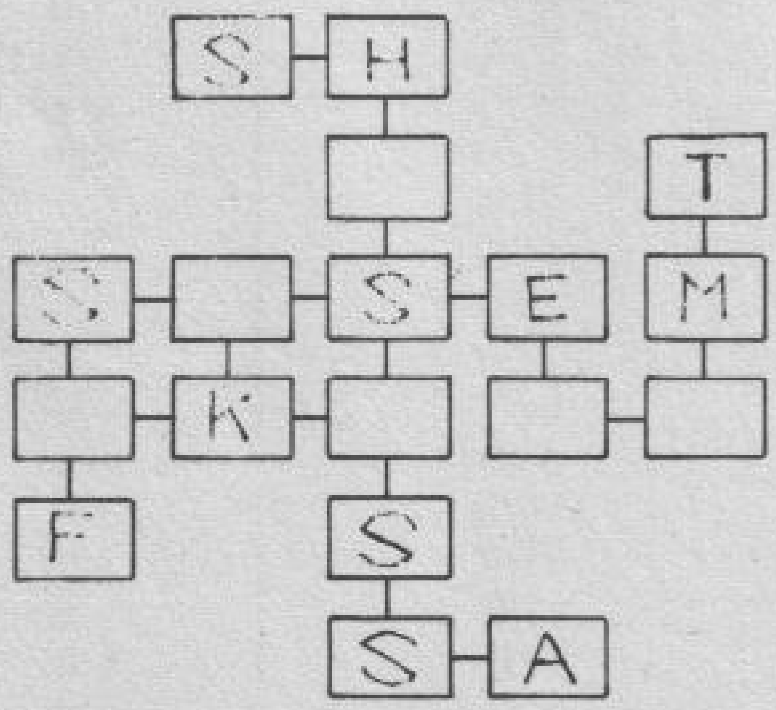


LIZARD (LEVEL 5)





RUNE (LEVEL 3)



FUNDGRUBE

Mindwheel

Holger Maass aus München hat sich intensiv mit dem Text-Adventure "Mindwheel" befaßt. Der Lösungsweg ist nicht vorgeschrieben, aber der kürzeste Weg ist: Bobby Clemon, Poet, Generalissimo, Eva Fein.

Bobby Clemon:

Bei Bobby Clemon ist es wichtig, daß man jeden Gegenstand mitnimmt. Dazu gehören auch die Brosche (hinter dem Klavier) und der Baseball-Schläger (hinter der Exit-Door im Süden der Bühne). In Bobby Clemons Seele sollte man jedes Wort aufschreiben, das man hört oder sieht (zum Beispiel auf dem Klavier). Hat man alles eingesammelt und untersucht, geht man auf die Bühne und schlägt Thug. Im anschließenden Duell mit Thug wählt man Disc, denn dann verrät Thug zwei wichtige Wörter. Um in die Seele des Poeten zu gelangen, muß man Thug umbringen.

Poet:

In einem Zwischenraum findet man eine Kröte und ihre Brut. Die Kröte muß man mitnehmen. Von der Brut läßt man sich ein Gedicht geben und füllt die Freiräume mit den Wörtern aus Bobby Clemons Seele. Danach kann man durch die Tür und zur Lady gehen. Hier muß man wieder ein Gedicht lösen. Es sind die zwei Wörter gefragt, die die Gestalt von Bobby Clemon (zum Klavier) singt, wenn man seine Seele durchwandert. Ist das Gedicht vollendet, erhält man aus einer Schublade eine Flasche mit Pillen. Damit geht man zurück zur Krötenbrut und gleich weiter zum Generalissimo.

Generalissimo:

In der Seele vom Generalissimo geht man, ohne sich um die Vogeljungen zu kümmern, gleich nach Norden, am Schloß vorbei, zum Officer. Bei ihm tauscht man die Disc gegen einen Helm und einen Baton und kehrt damit zum Brunnen (ganz im Süden) zurück. Dort verwandelt man mit dem Baton das Blut in Wasser. Mit diesem Wasser (mit dem Helm schöpfen) kann man durch die Schloßtür gehen. Um die Tür zu öffnen, muß man ein Wort aus dem Text sagen, aus dem auch die beiden Wörter für das Gedicht "Fear Sonnet" in der Seele des Poeten stammen.

Hinter der Tür gibt man dem Soldaten das Wasser. Daraufhin darf man die Treppe hochsteigen, an dessen Ende man einen Schlüssel und die Disc findet. Um die Frau aus dem Käfig (beim Soldaten) zu befreien, ist wieder ein bestimmtes Wort notwendig. Es steht an der Tür, die in der Seele von Bobby Clemon einen Zugang zur Treppe bildet. Hat man die Frau befreit, geht man zum Officer zurück, von dem man zusammen mit vielen geflügelten Wesen in einen Käfig gesperrt wird. Doch mit der Disc kann man ganz leicht den Käfig aufschneiden und fliehen.

Um in die Seele von Eva Fein zu kommen, klettert man vom Käfig aus auf den Baum. Dort nimmt man sich die Pinecone und schluckt eine von den Pillen; so bekommt man Flügel.

Eva Fein:

Nachdem man in der Seele von Eva Fein mit Hilfe der Pinecone und des Schlüssels durch die Tür gekommen ist, befindet man sich in einem großen Raum. Um möglichst sicher durch das folgende Labyrinth zu kommen, nimmt man die Tür nach Nordwesten und da dieser Raum unwichtig ist, geht man gleich weiter nach Nordwesten. Durch die Tür im Norden gelangt man in einen Raum, in dem ein Roboter eine Brosche verlangt. Man gibt ihm die Brosche aus dem Klavier.

Man darf sich in diesem Raum nur kurz aufhalten, sonst kommt Thug, um die äußerst wertvolle Disc zu stehlen. Man nimmt also gleich die Tür nach Norden, läßt dort alles fallen, was man bei sich trägt und wartet auf die Lady. Wird man von der Lady vorher überrascht, nimmt sie alles, was man hat, weg. So aber sagt man ihr nur eine Zeile aus dem Gedicht "Fear Sonnet" und sie verschwindet.

Dann gibt man dem Pferd den "Candy Ruth Bar" und baut sich aus Schwanzhaaren des Pferdes (mit Hilfe der Schere), sowie "Handle", "Pegs", "Nylon Cord" und "Wood" eine primitive Geige. Spielt man auf der Geige, öffnet sich die Tür zum nächsten Raum. Dort muß man Toad den Zombies opfern, die nach Blut gieren.

Jetzt hat man freie Bahn und kommt schließlich und endlich in den letzten Raum. Hier ist ein Wort gefragt, das sich aus "Figured" und einem Präfix zusammensetzt. Dieser Präfix steht in der Rede des Red King und hat fünf Buchstaben. Mit diesem Wort öffnet sich die Tür und das Adventure ist gelöst.

wg

The Sentinel

"The Sentinel" scheint auch bei den ST-Spielern sehr beliebt zu sein. Unter den vielen Zuschriften war die Aufstellung von Stefan Rux aus Karlsruhe besonders informativ. Stefan hat Levels, die er schwer fand, mit einem Stern gekennzeichnet. Ein Level bekam sogar zwei Sterne – es war besonders schwer. Ein "H" bedeutet, daß man dieses Level mit Hyperspace beginnen muß.

wg

Level	Code		Sentries
1025	8097	8757	3
1058	0048	0848	1
1088	6465	9536	–
1109	1128	5522	2
1133	6284	4512	2
1163	0595	8715	–
1180	4899	5592	1
1208	8994	0477	2
1228	8982	3322	3
1260	9689	9318	2
1298	9297	7855	2
1331	3807	2587	3
1373	7616	4856	2
1405	4614	7597	4
1442	0850	5721	7
1493	4564	8929	–
1512	4012	8878	2
1541	8944	1753	3
1579	8443	6870	4
1612	7744	0826	3
1649	8344	1831	3
1692	9060	5759	4
1728	8894	4648	2
1756	3356	0788	6
1803	3836	4271	2
1830	5715	5938	2
1858	6554	4438	2
1899	5612	9998	7
1948	9953	4659	5
1980	2534	9563	2
2008	7077	8394	3
2051	9243	7755	3
2087	8403	8992	4
2121	5638	3985	–
2145	6568	9288	3
2181	1857	6646	4
2206	8772	4385	3
2232	4903	6086	–
2245	1540	5769	4
2282	6554	7925	6
2325	9998	8025	4
2365	4662	7611	4
2410	4719	9454	4
2447*	6574	3341	5
2495*	7948	9562	4
2531	4662	4678	3
2562	5739	2886	4
2592	8664	5666	3
2617	9769	4492	4
2651	6849	1849	3
2682	3592	5476	5
2729	5181	2345	3
2760*H	9186	9992	5
2797	4226	6491	2
2833	8461	9951	4
2867H	8222	8850	3
2899H	4764	7747	4
2931	5771	1228	2
2955	9476	5528	3
2984	6312	0069	4

Level	Code		Sentries
3030	5668	9437	6
3079	4341	5999	5
3119	9798	4465	6
3157*	5762	6897	6
3195	0949	2035	5
3241	6400	1063	5
3278	4687	3372	3
3311	5641	4986	4
3359	6180	1719	7
3405	8137	1894	3
3443	7669	5598	6
3493	6885	7081	7
3543	5935	4693	3
3581	7914	6764	3
3612	9975	4179	4
3652	4598	9879	4
3696	8741	7957	5
3743	5962	1983	3
3768	6691	2927	5
3799	0573	4946	5
3845	3776	8841	4
3880	5717	7142	4
3911	6623	7034	4
3955	9493	2147	1
3986	2793	7759	4
4024	1391	9624	5
4058	4575	3169	6
4099	7137	6450	1
4120	6383	0281	1
4142	7757	9770	6
4179	0507	4094	5
4224	1897	3084	5
4265	9345	8629	6
4299	5840	9559	3
4329	6351	8654	2
4360	8948	5885	4
4391	2815	3294	4
4423	3884	6307	5
4462	3509	9204	6
4505	8947	6665	6
4556	8146	3982	5
4598	6709	3435	2
4625	8975	4514	6
4672	4020	9566	7
4719	4888	4452	6
4747H	9807	6398	5
4776*	2590	8875	6
4811	8256	7486	3
4843	0376	6564	6
4883	3255	1284	6
4922	1634	4175	2
4964	6618	3687	5
5000	5567	6963	7
5046	6784	0989	6
5091*	8687	6556	6
5128	4483	9966	6
5178	8475	4655	—
5198	8295	8740	6
5247	9984	6847	7
5298	2578	4805	6
5340	7521	1202	6
5385	4536	2976	6
5427	4606	5775	6
5470	9956	4493	4
5505	6113	1442	3
5532	8267	7856	7
5582	1392	0235	6
5627	8014	4383	6
5664	8996	4568	7
5708	7557	5293	7
5746	4562	5388	7
5790	7744	4869	6
5839*	0549	1627	6
5876	9761	8859	7
5923	6524	5997	6
5964	8625	0340	6
6011	7198	7574	7
6055	8178	5495	4

Level	Code		Sentries
6093	2749	7469	7
6138	9758	9441	7
6188	0431	8417	5
6230	9548	0826	7
6270	9695	9166	7
6317	4788	4224	7
6351	1661	3875	5
6400	0941	1141	5
6433	2283	5938	7
6480**	2777	7647	6
6521	2701	6878	5
6554*H	8861	2957	2
6597*	7478	4739	6
6641	9260	0792	6
6691	7779	0245	5
6732	4671	1656	5
6765H	3390	3630	7
6813	1745	9797	7
6858	2504	2459	6
6897	0650	1088	5
6935	3647	8624	3
6977	9289	2254	6
7020	0556	0377	7
7064	1757	7568	6
7109	2496	2422	3
7139H	5563	4844	1
7160	3256	6945	5
7197	4147	9652	7
7242	6666	0404	6
7277	4325	9797	4
7310	6585	4627	6
7351	5783	1721	5
7394	2529	9151	5
7442	8340	0982	7
7485	2931	7545	7
7530	5692	5468	7
7579	8683	3170	6
7622*	8998	4483	7
7671	4728	1498	7
7721	7585	7182	6
7770	6453	7355	6
7894	2038	8874	7
7848	7475	6039	6
7896	4328	1247	6
7944	0893	9234	1
7980	4388	4599	5
8014	5076	8260	7
8065	0790	6242	7
8115	0508	6378	7
8160	4832	5317	7
8208	5759	2499	6
8259	5766	8671	6
8297	4944	3954	4
8343	8981	4891	5
8382	8895	7826	7
8427	8089	5871	3
8467	0444	4438	7
8518	1448	7259	7
8564	4579	0658	7
8606	7383	3147	6
8651	6439	8466	4
8681	0934	1424	6
8719	9859	5488	6
8766	9364	5343	6
8817	1490	5620	7
8862	4621	7856	7
8909*	5564	4941	7
8952	4492	4060	7
8998	5886	4879	5
9031	3675	4098	5
9070	4298	7029	6
9112	2958	6571	7
9159*	8998	8276	7
9210	3612	9488	7
9261	5464	1758	5
9299	0395	3844	6
9336	7688	3997	3
9376*	4745	5407	7

Level	Code		Sentries
9427	9324	9801	7
9473	5893	0919	7
9522*	2084	2360	7
9560	1518	7398	3
9591	0953	0606	7
9629	6077	1759	7
9678	7852	5695	7
9718	6788	4823	5
9758	8950	5191	5
9798	4281	7086	7
9846	5846	5507	7
9889*	9763	6979	5
9923	5524	2264	4
9971	8921	4686	5
9999	8498	1644	7
0000	6358	9488	—

Zorro

Robert Backhausen aus Furth gibt für alle verzweifelten Zorro-Spieler eine Lösungshilfe. Mit diesen Karten dürfte es keine Schwierigkeit mehr sein, ins Fort zu kommen.

Die Nummern im Text beziehen sich auf die jeweilige Nummer im Bild.

Bild 1.

Über die Kletterpflanze nach oben und in den Brunnen (a) springen.

Bild 2.

Zuerst auf die Steine und danach auf die kleine rechte Plattform springen.

Bilder 3./4.

Über die Leiter in den nächsten Raum gehen und dort die Pflanze (e) nehmen. Zurück zu Punkt (f). Die Kugel rollt dann auf den Lift. Zorro muß mit der Kugel bis zur Hälfte fahren und dann abspringen, damit die Kugel weiterrollen kann. Sofort wieder aufspringen und ganz nach unten fahren. Ist man ganz unten angekommen, rollt die Kugel automatisch auf den anderen Lift. Dieser zieht dann das Gewicht vor dem Becher hoch.

Bild 5.

Im Fenster links oben die Flasche nehmen. Mit dem Schlüssel kommt man durch die obere rechte Tür.

Bild 6.

Die Flasche dem Mann an der Bar geben und auf dessen Bauch nach oben hüpfen. Oben angelangt, den Soldaten nach links soweit abdrängen, daß er nach unten fällt. Er bleibt dann am Kronleuchter

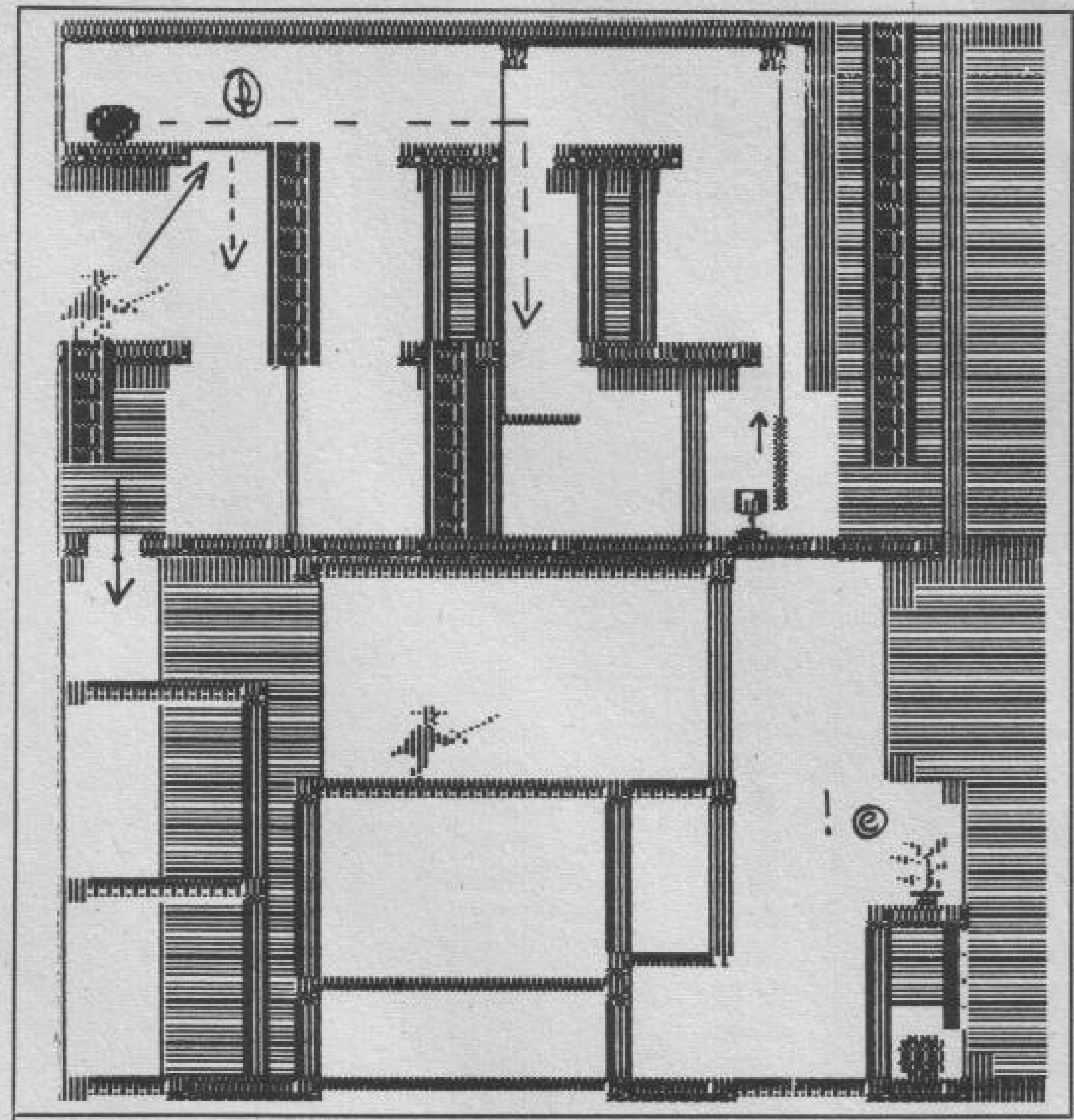


Bild 3 und 4

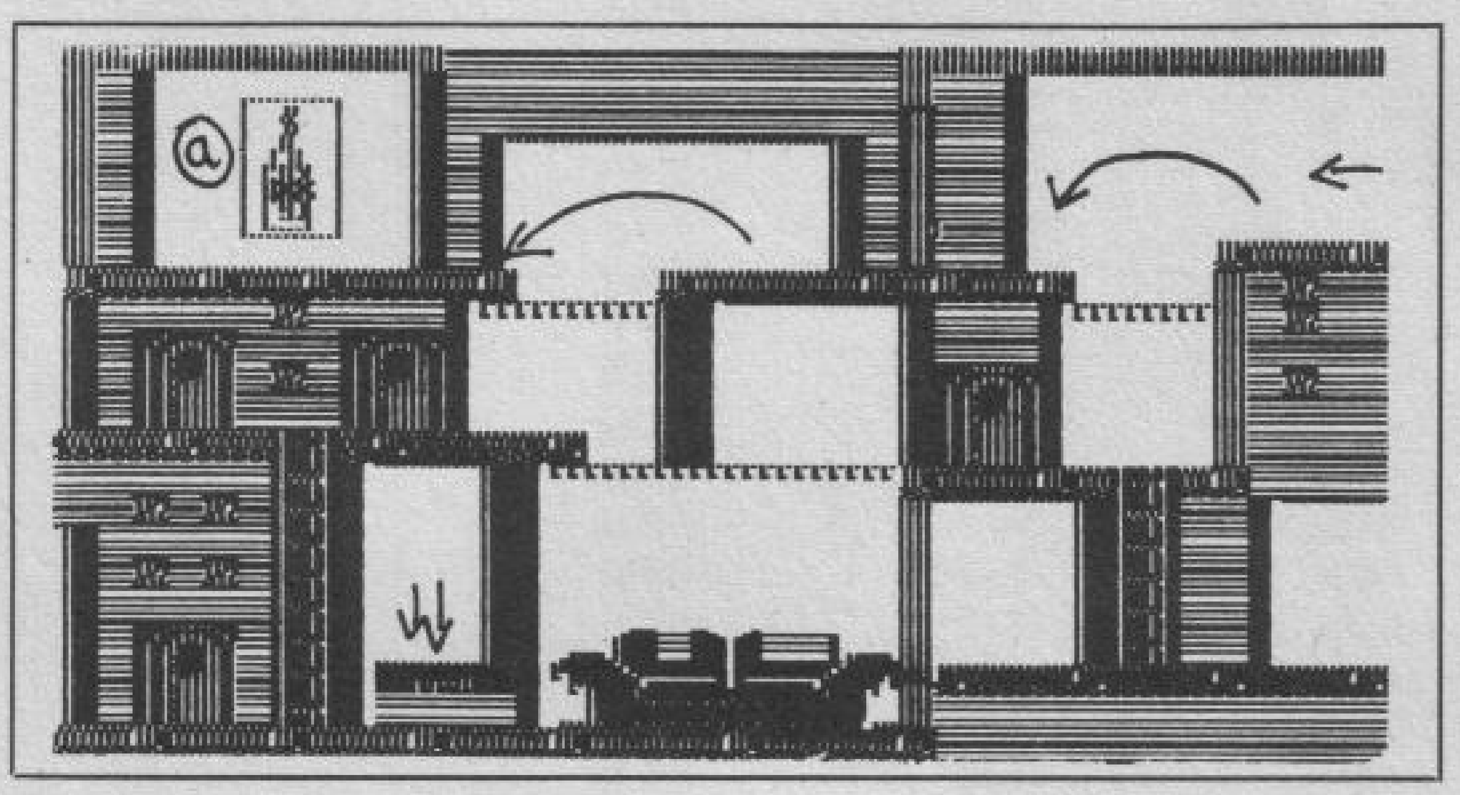


Bild 5

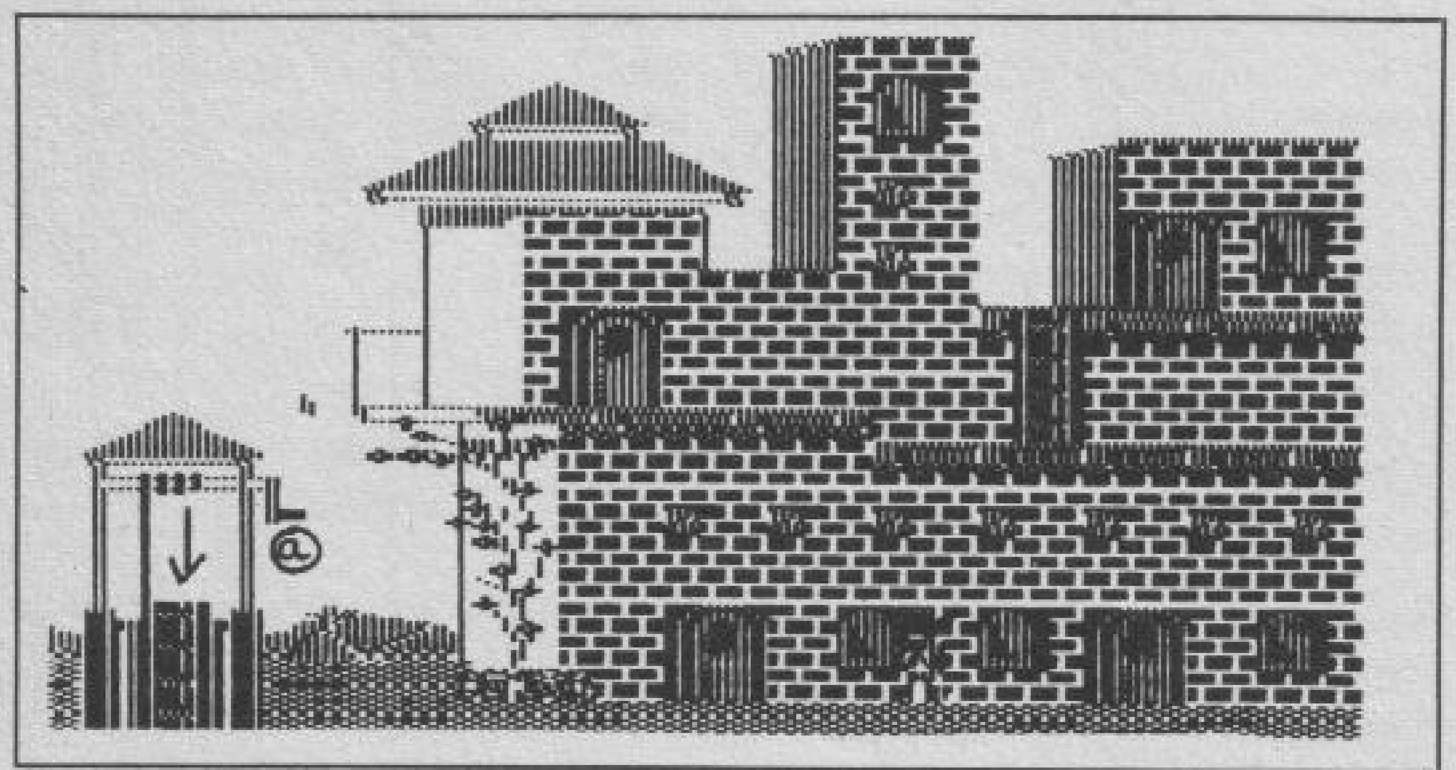


Bild 1

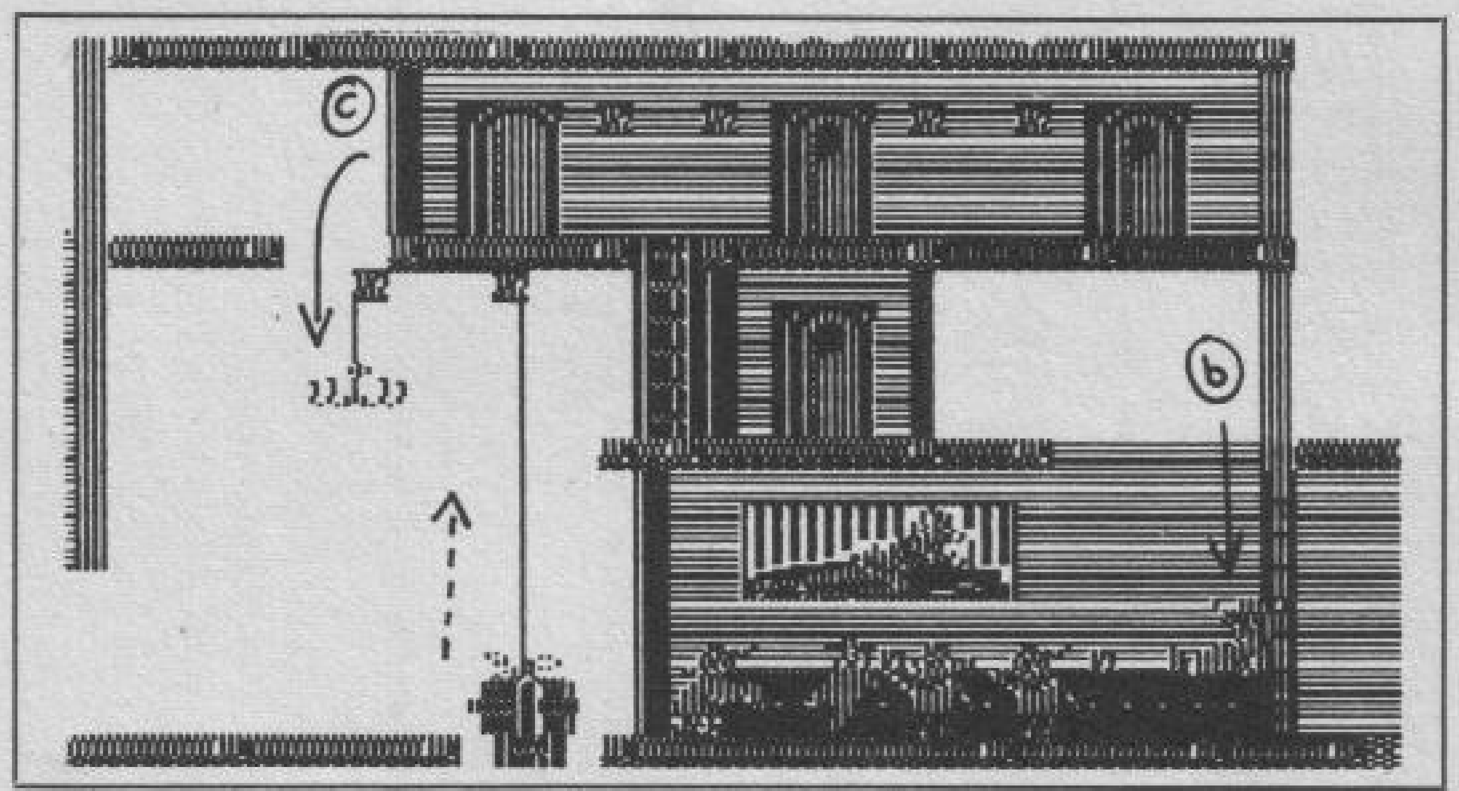


Bild 6

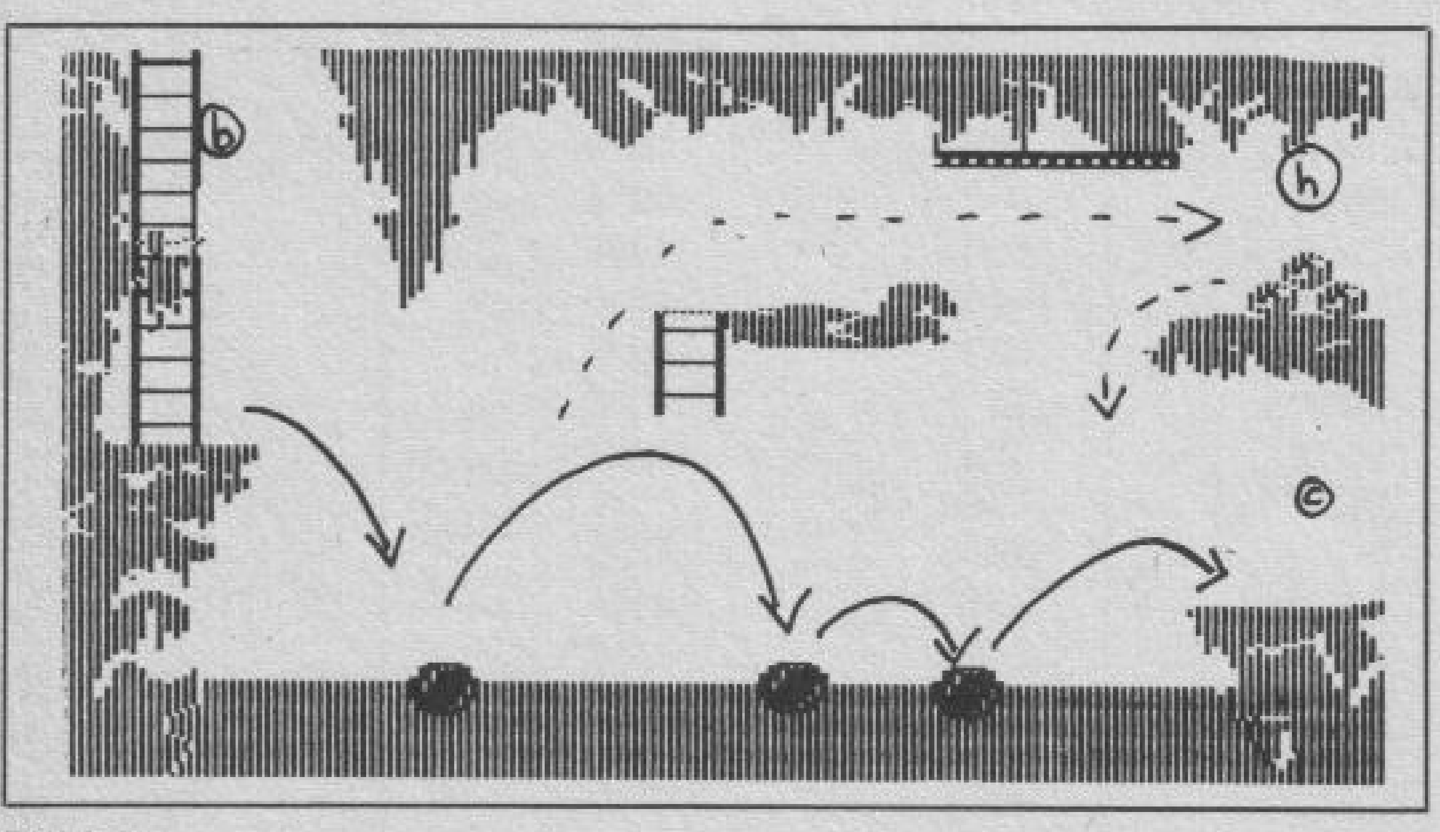


Bild 2

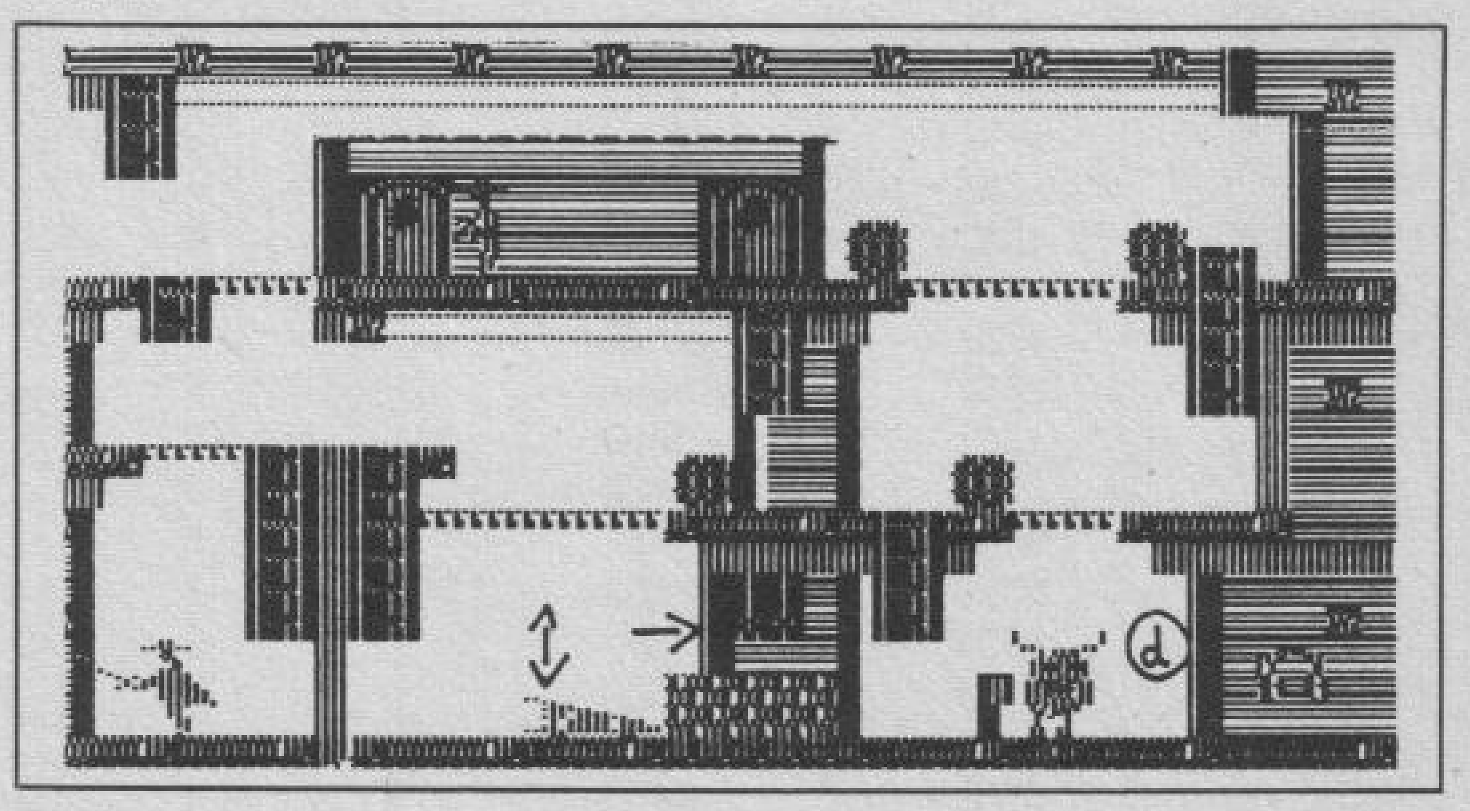


Bild 7

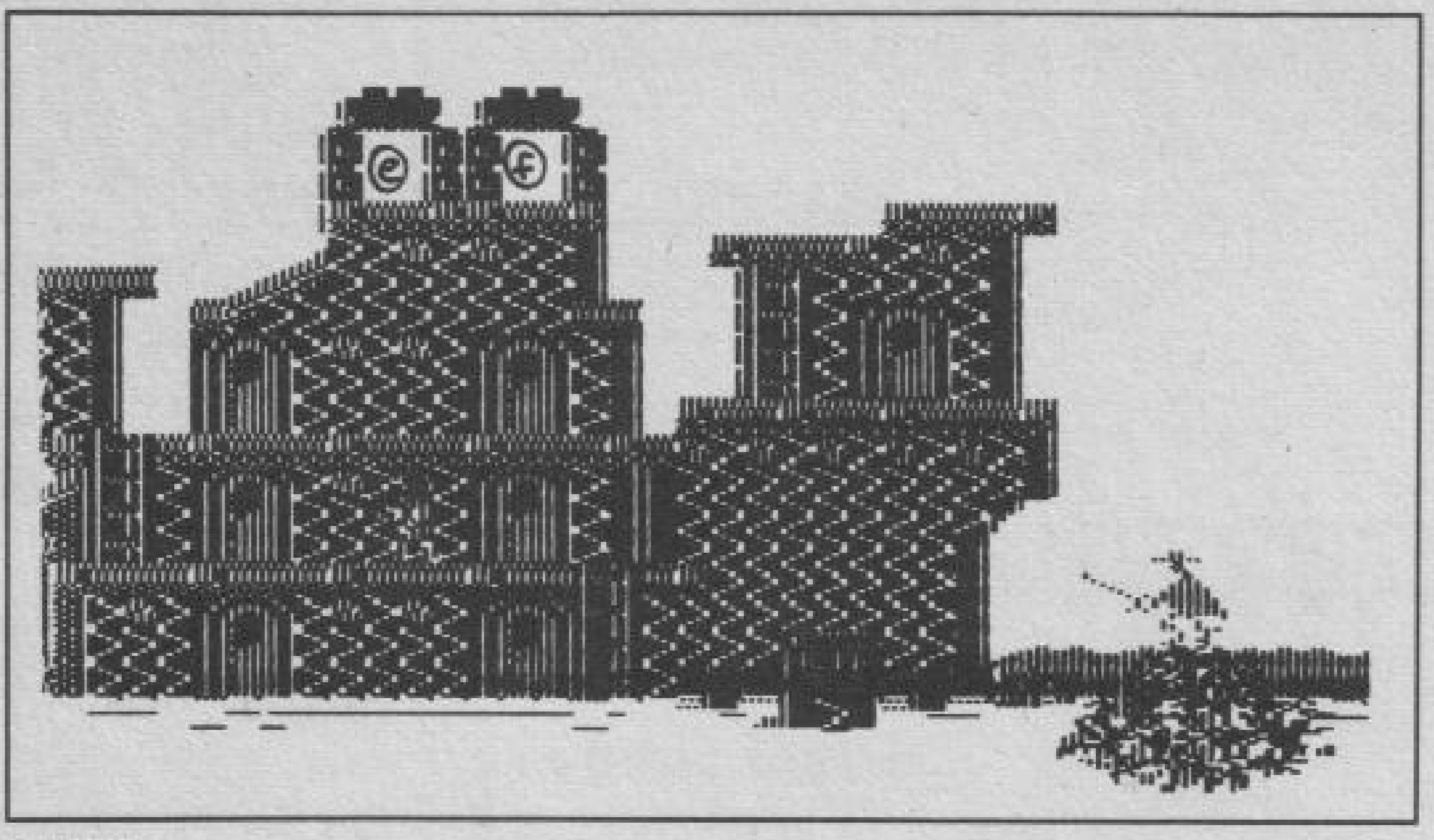


Bild 8

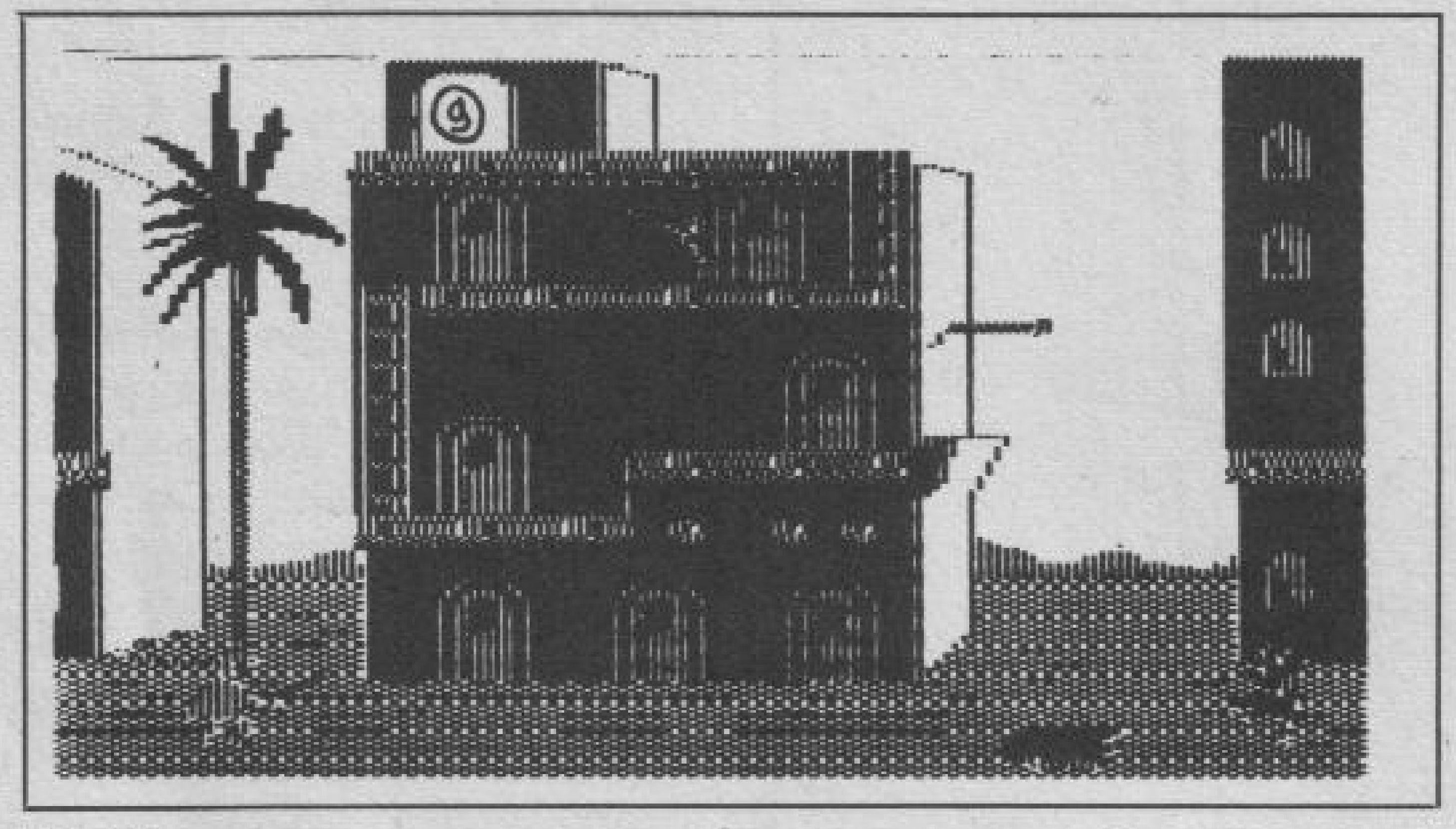


Bild 9

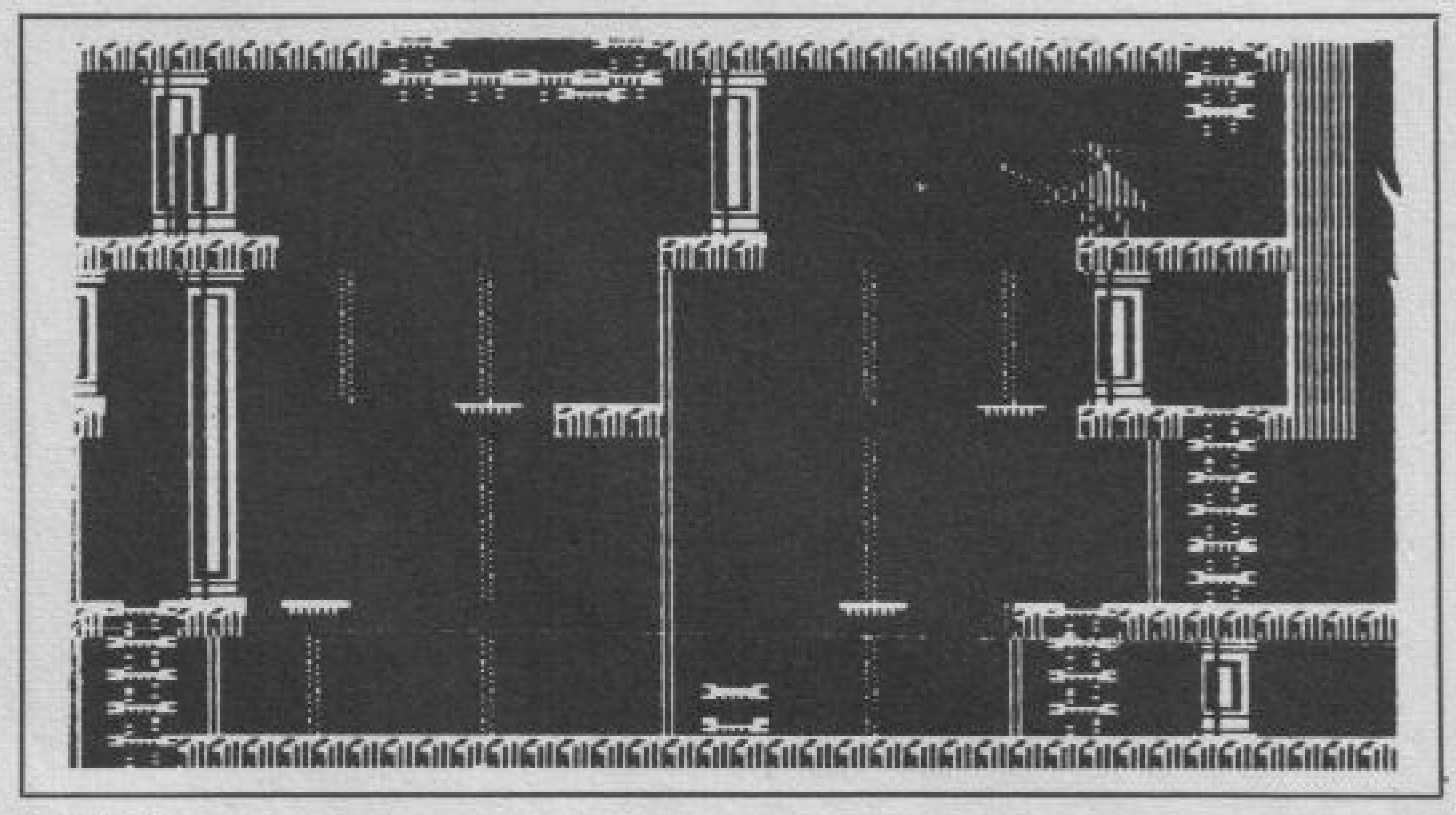


Bild 10

hängen und zieht mit seinem Gewicht das Gegengewicht nach oben. Jetzt kann man wieder nach unten klettern und den Becher nehmen.

Bild 7.

Bei Punkt (a) das Brenneisen holen und ins Feuer legen. Man geht zum Blasebalg und hüpft so lange auf ihm herum, bis das Brenneisen glüht. Man schnappt sich jetzt das Eisen und kennzeichnet damit den Stier (d). Der Stier rennt nach der rohen Behandlung weg und man kann in aller Ruhe das Hufeisen nehmen.

Bild 8.

Bei Punkt (a) zwei Glocken nehmen und an Punkt (e) und (f) einsetzen. Das Grab öffnet sich dadurch.

Bild 9.

Hat man die beiden Glocken eingesetzt, muß man zum Schluß den Stiefel (g) nehmen. Dann kann man in das Grab gehen.

Bild 10.

Man nimmt jetzt alle Geldsäcke der Reihe nach auf. Beim letzten Geldsack (links oben) geht man weiter nach links und stößt so die Steine in den unterirdischen See (Bild 2, Punkt h). Man gelangt dann ins Fort, indem man die Leiter hinaufsteigt, neben der die drei Symbole aufblinken. Wird man in dem Fort von einem Soldaten getroffen, muß man erst wieder aus dem Grab heraus und von hinten (Bild 2) wieder in die Unterwelt. Deshalb auch unbedingt die Steine in den See werfen.

Noch ein kleiner Tip: Steht man vor dem Turm der Liebsten, steigt hinauf und will sie retten, wird man buchstäblich hinausgeworfen, wenn man ihr keine Rose mitbringt. *al*

Suspended

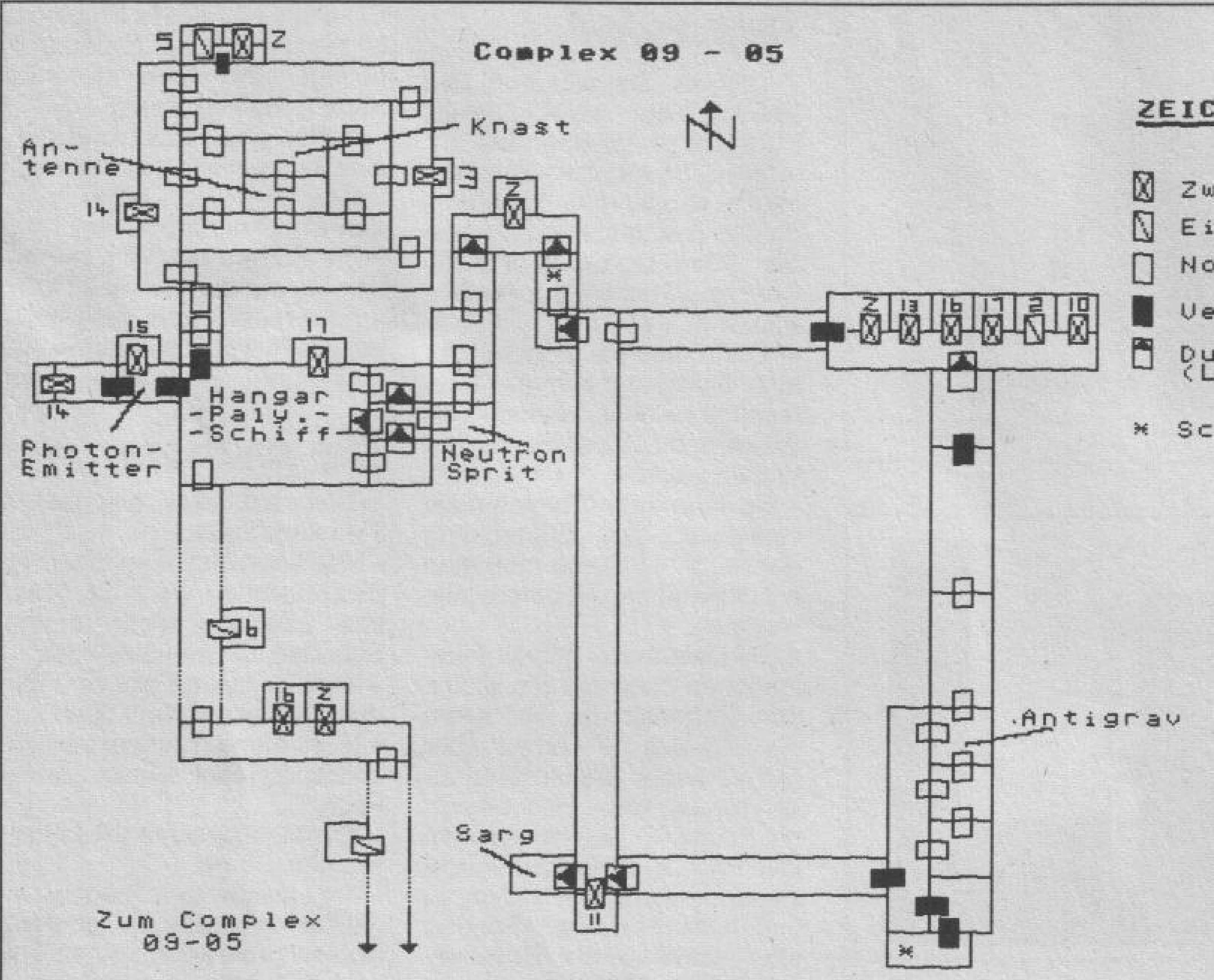
Thomas Schmidt aus Bad Abbach hat verschlüsselte Hinweise zu "Suspended":

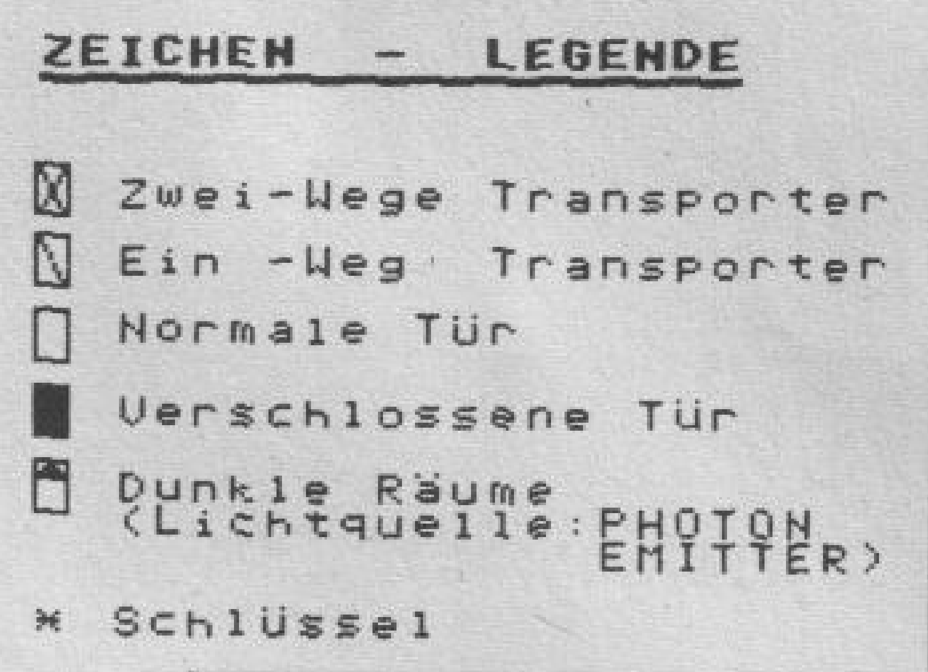
- Mit der extension aus dem middle supply room kann Waldo das maintenance panel an Iris öffnen. Dort muß er einen Chip auswechseln ("replace XXX with YYY").
- Dem siebten Roboter (er heißt Fred) kann man den Säureschild nicht abnehmen. Das Säureproblem muß man an der Wurzel packen.
- Iris kann ihren Bereich nicht verlassen. Zur Erforschung der übrigen Räume muß man mit den anderen Robotern auskommen.
- Die Datenbank enthält Informationen über fast alle wichtigen Gegenstände. Vor allem die Tips des AP können sehr hilfreich sein. Daher nach allem fragen, was einem begegnet (vom IP weiterverweisen lassen). Das Problem ist höchstens, die richtigen Namen zu finden, da die meisten Roboter eher anschauliche Beschreibungen geben. Wenn man Whiz einmal durch die Anlage laufen läßt, gibt er nicht nur verständliche Beschreibungen der Räume, sondern er nennt auch konkrete, wenn auch sehr technische, Bezeichnungen der Gegenstände.
- Die Kamera ist gar nicht so wichtig. Sie dient nicht dazu, alle Räume außerhalb Iris' Bereich zu betrachten. Sie kann (ganz am Schluß) nur an einer bestimmten Stelle benutzt werden. Das ergibt sich aber fast von selbst.
- Zunächst ist es wichtig, sich eine Vorstellung von der Umgebung zu machen. Dazu mit allen Robotern gemeinsam durch die ganze Anlage streifen; alles von allen Robotern untersuchen lassen. Ihre Fähigkeiten ergänzen sich gegenseitig. Oft kann nur ein bestimmter Roboter den Sinn eines Gegenstandes ausmachen; Datenbank benutzen.
- Bei dem Rundgang sollte man sich nicht um den Zeitablauf kümmern. Solange man nicht genau weiß, was man mit den Eindringlingen machen muß, kann man sie zumindest eine Weile an der Energiesperre aufhalten.
- Die Eindringlinge glauben, man hat den Verstand verloren. Wer gut ist, kann sie überzeugen, daß es nur technische Fehler sind. Man kann zwar nicht mit ihnen reden, aber die Roboter können sie zu bestimmten Handlungen provozieren.
- Die Lösung dieses Problems ist gleichzeitig ein neues (naheliegendes, wenn man die Karte genau studiert).
- Wetter- und Transitkontrollen sind sehr einfach zu bedienen. Bei den hydroponischen Anlagen ein wenig probieren.
- Die Rampe hat nicht nur einen Verwendungszweck.
- Poet redet etwas geschwollen, aber hat viel Fingerspitzengefühl. *wg/al*

The Institute

Hier ein paar allgemeine Tips zum Spiel:

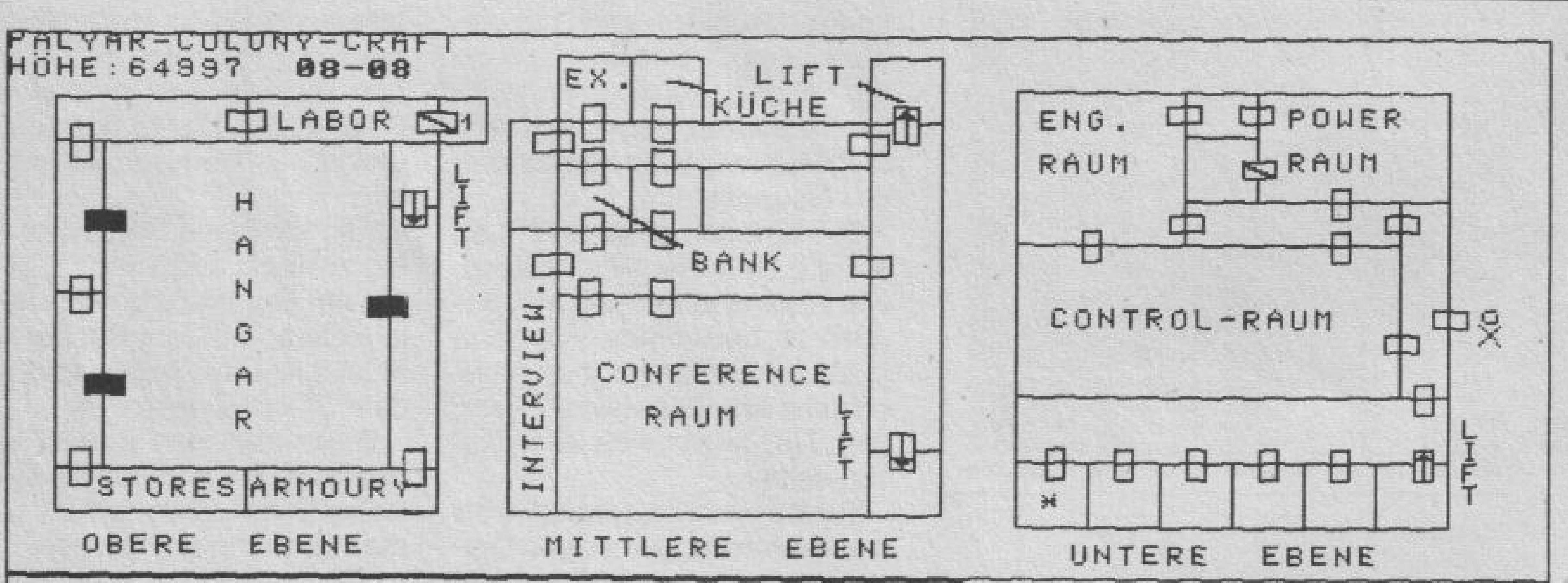
- Man kann erst dann aus dem Bett aufstehen, wenn der häßliche Zwerg nach einem Schwätzchen verschwindet.
- Auch im Institut gibt es unter dem Bett einen Nachttopf.
- Nicht immer bringen zerbrochene Spiegel sieben Jahre Pech.
- Im Medizinschrank stehen wichtige Dinge.
- Die Flasche kann man nur in die dunkle Nische mitnehmen. Dort sollte sie auch bleiben, bis man dem Label folgen kann.
- Im Patientenraum stehen interessante Dinge an der Wand. Auch die Patienten selbst geben Hinweise, wenn man mit ihnen redet, dabei gut zuhört und sie aufmerksam beobachtet.
- Man kann den Psychiater ruhig zweimal angreifen.
- In der Gummizelle sollte man lauschen, mit dem Becher die Flüssigkeit auffangen und mit dem Skalpell wüten.
- Wenn man den Becher stehen läßt, ist er beim zweiten Besuch der Zelle gefüllt und man kann ihn mitnehmen.
- Mit dem Wasser verschluckt man sich nicht mehr beim Pulver-Schlucken.
- Im Traum sollt man erst die Klippen besteigen (Seil) und die Leiche ignorieren.
- Oben schaut man durch den Fokus, bis man einige Nummern erkennen kann (merken); bei den Beobachtungen fängt man bei den Planeten an.
- Zurück am Weidenbaum, sollte man diesen untersuchen und die Frage ganz normal beantworten.
- Unter dem Baum darf man versuchen, den Arzt zu erschießen.
- Zum geeigneten Zeitpunkt kann man an einem Bach etwas Wasser verschütten, es wächst dann eine schöne Pflanze.
- Das Wasser des blubbernden Bachs ist trinkbar und verhilft zu einer leuchtend grünen Hautfarbe.

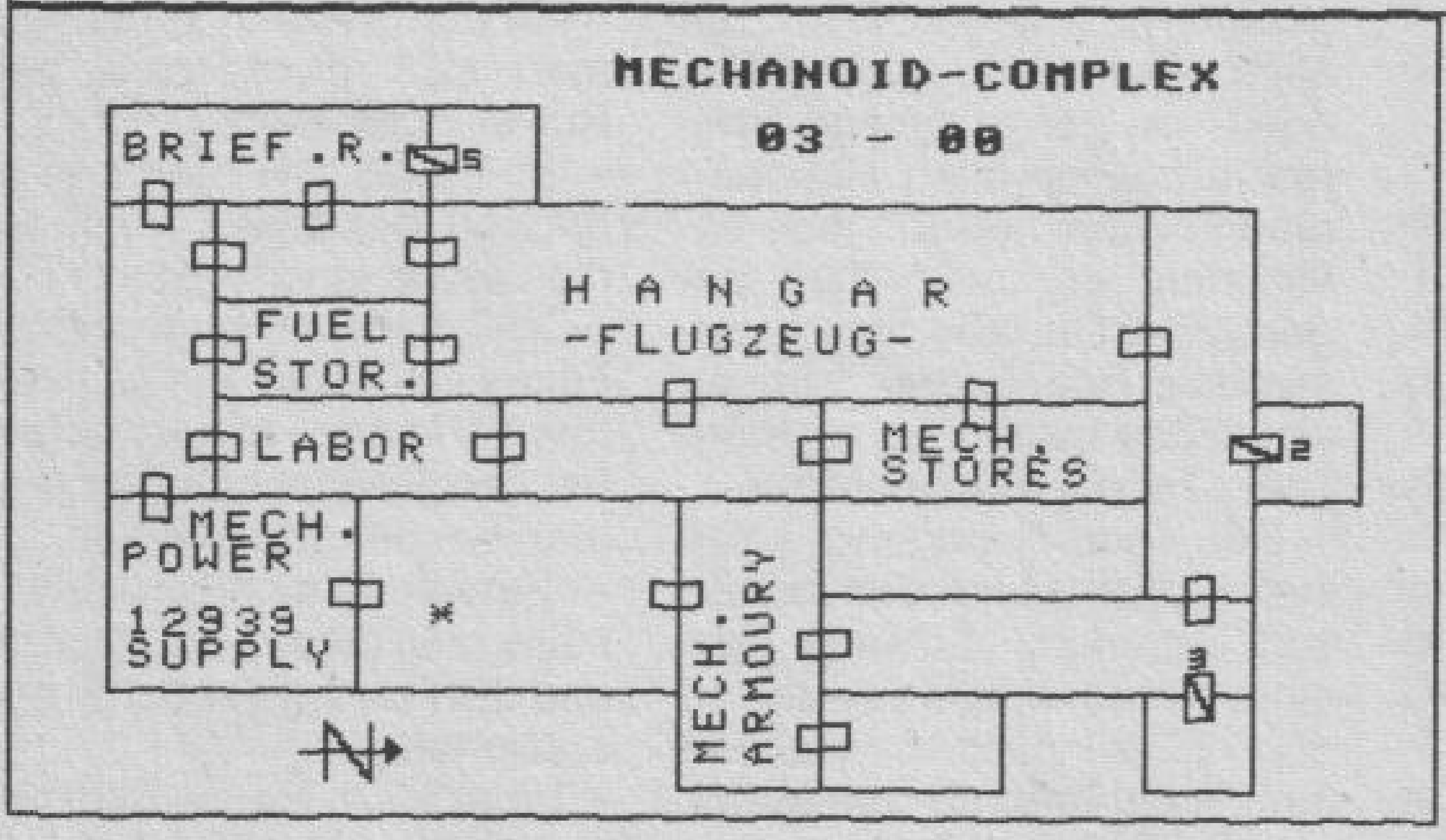




Mercenary

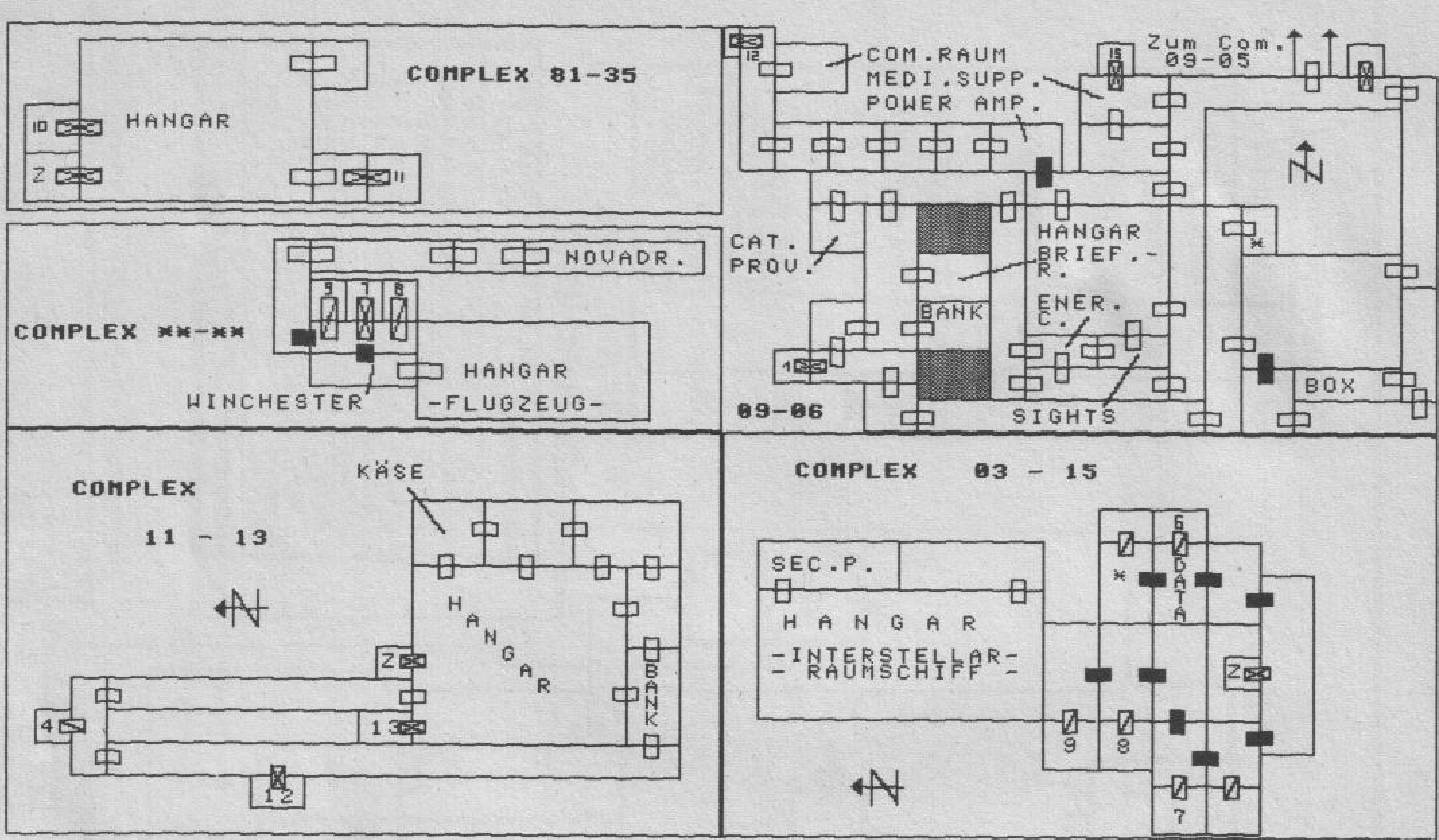
Markus Schrüfer aus Eichenau hat einige sehr gute Ratschläge und eine genaue Karte. Hier seine Tips:
- Cheese: Den Käse kann man nicht nur nehmen, sondern damit auch fliegen (Etwas merkwürdig, aber wahr). Die Geschwindigkeit reicht aus, um zum "Colony Craft" in 65000 Fuß Höhe zu kommen.
- Novadrive: Nur mit ihm kann man das "Intergalactic Craft" fliegen.





- Power Amp: Mit diesem Modul erreicht man im "Dominion Dart" dieselbe Geschwindigkeit wie im Käse.
- Metal Detector: Damit lassen sich Mechanoiden- und Palayaren-Gebäude auseinanderhalten. Wer alle Mechanoiden-Gebäude zerstört, bekommt 500000 Credits Belohnung.
- Photon Emitter: dient als Lichtquelle.
- Anti-Time-Bomb: Damit kann man zerstörte Gebäude wieder aufrichten.
- Spider Webs: Wer es besitzt, kann alle verschlossenen Türen damit öffnen. Mit ihm ist es auch möglich, den Totenkopf auf der Tür des Colony Craft zu nehmen.
- Kitchen Sink: Mit ihm lassen sich alle Gegenstände aufnehmen.
- Am Sockel der Statue steht ein Topf mit Klebstoff.
- In der Tür der Statue erscheint auf ein Wort, das man im Patientenraum aufschnappt, ein Schlüsselloch.
- Eine Pflanze produziert Sauerstoff, den man in der Statue dringend braucht.
- Der Taucher will die Antwort, die man schon auf dem Schild bei den Patienten lesen konnte. Danach kann man ihn leicht wegkicken.
- Den rutschigen Baumstamm überquert man mit Klebstoff an den Schuhen.
- Auf der anderen Seite ist der Baumstamm hohl.
- Der grüne Torwächter läßt einen passieren, sofern man selbst eine grüne Haut hat.
- Eingeborene sollte man immer beobachten; sie lassen zuviel fallen.
- Die verschlossene Hütte muß man schon mit dem Skalpel zerschneiden.
- Da grüne Haut manchmal leuchtet, kann man auch im Dunkeln sehen.
- Eitle Orakel lieben ihr Spiegelbild.
- Ins nächste Abenteuer kommt man durch den Regenschirm, den man auf den Wolken aufspannt und springt.

wg



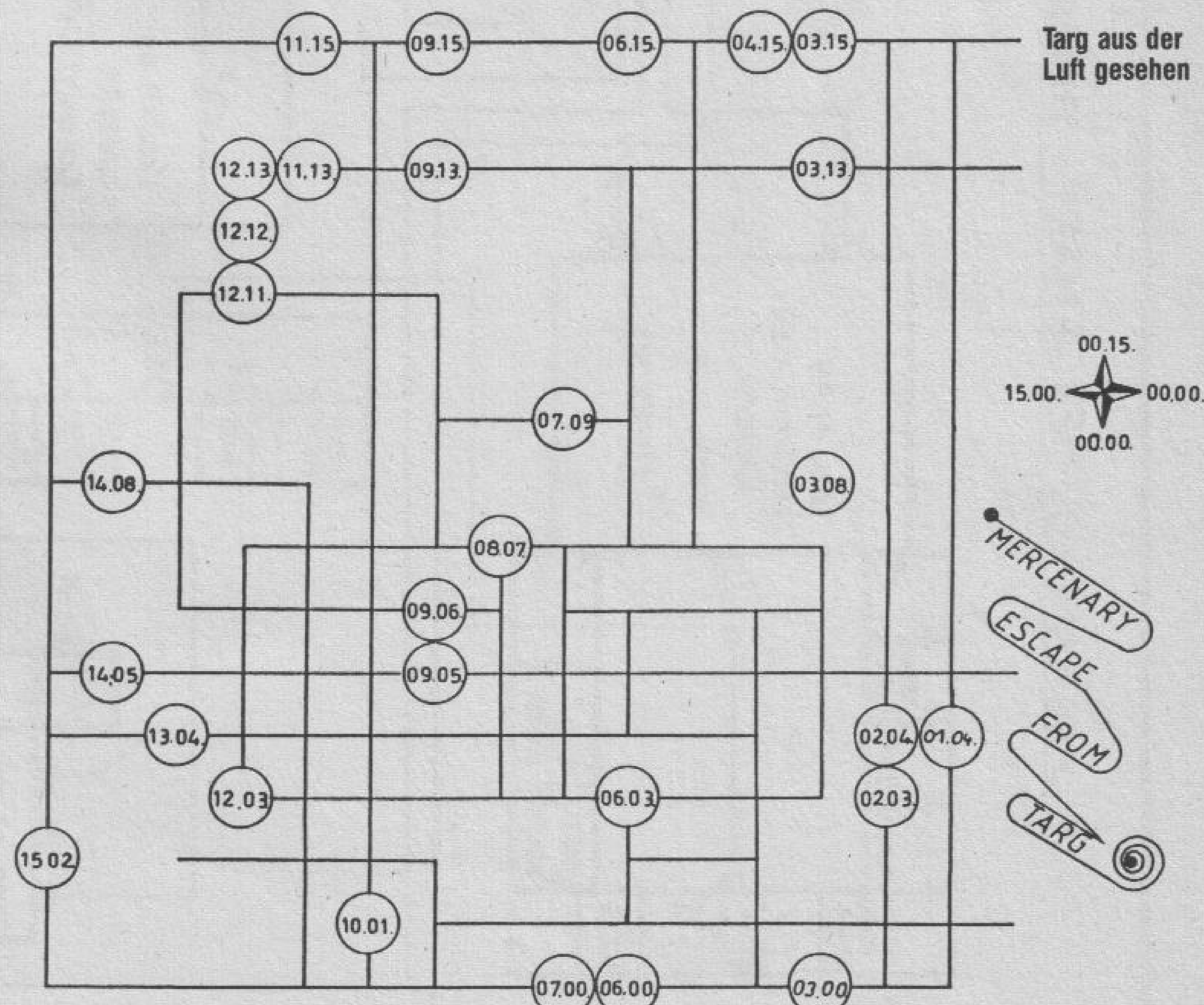
Übersichtskarten für verschiedene Komplexe am Targ

Fluchtmöglichkeiten von Targ

1. Man kann für 999 999 Credits ein Raumschiff im "Communication Room" mieten. Also muß man genügend Geld mit Handel verdienen, um an den Kahn heranzukommen.

2. Zum Hangar gehen, wenn man den "Photon Emitter" besitzt und alle Schlüssel oder die Spinnwebe mit sich führt. Durch die linke der zwei Transportertüren gehen. Dieses versucht man so lange, bis man die "Location 03-15" erreicht hat. Zum "Intergalactic Craft" gehen und fliehen (aber den Novadrive nicht vergessen).

Soweit die Tips von Markus. Die Übersichtskarte des Planeten Targ stammt von Wolfgang Prechtl aus Lauf. *wg*

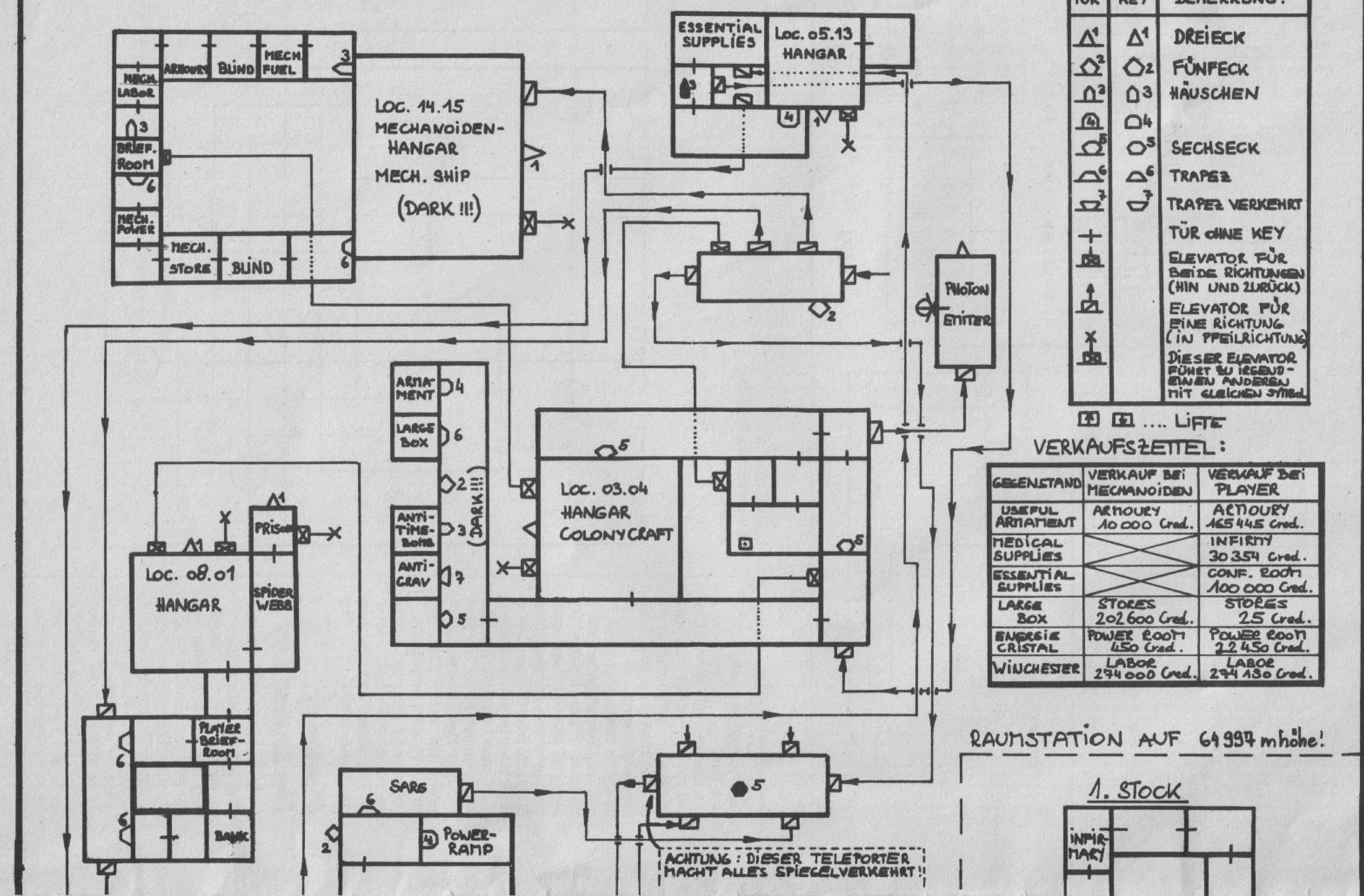


Targ aus der Luft gesehen

Mercenary: The Second City

"Mercenary: The Second City" ist kein leichtes Spiel und oft verliert man die Orientierung in den vielen Räumen. Damit Ihr Euch besser zurechtfindet, hat Dietmar Hinteregger eine tolle Karte gezeichnet, die die Redaktion in ungläubiges Staunen versetzte (Toll gemacht, Dietmar!). Auf der folgenden Doppelseite findet Ihr sie. Einige Tips, wie den Verkaufszettel, werdet Ihr sicherlich gut brauchen können.

LAGEPLAN ZU: MERCENARY: THE SECOND CITY



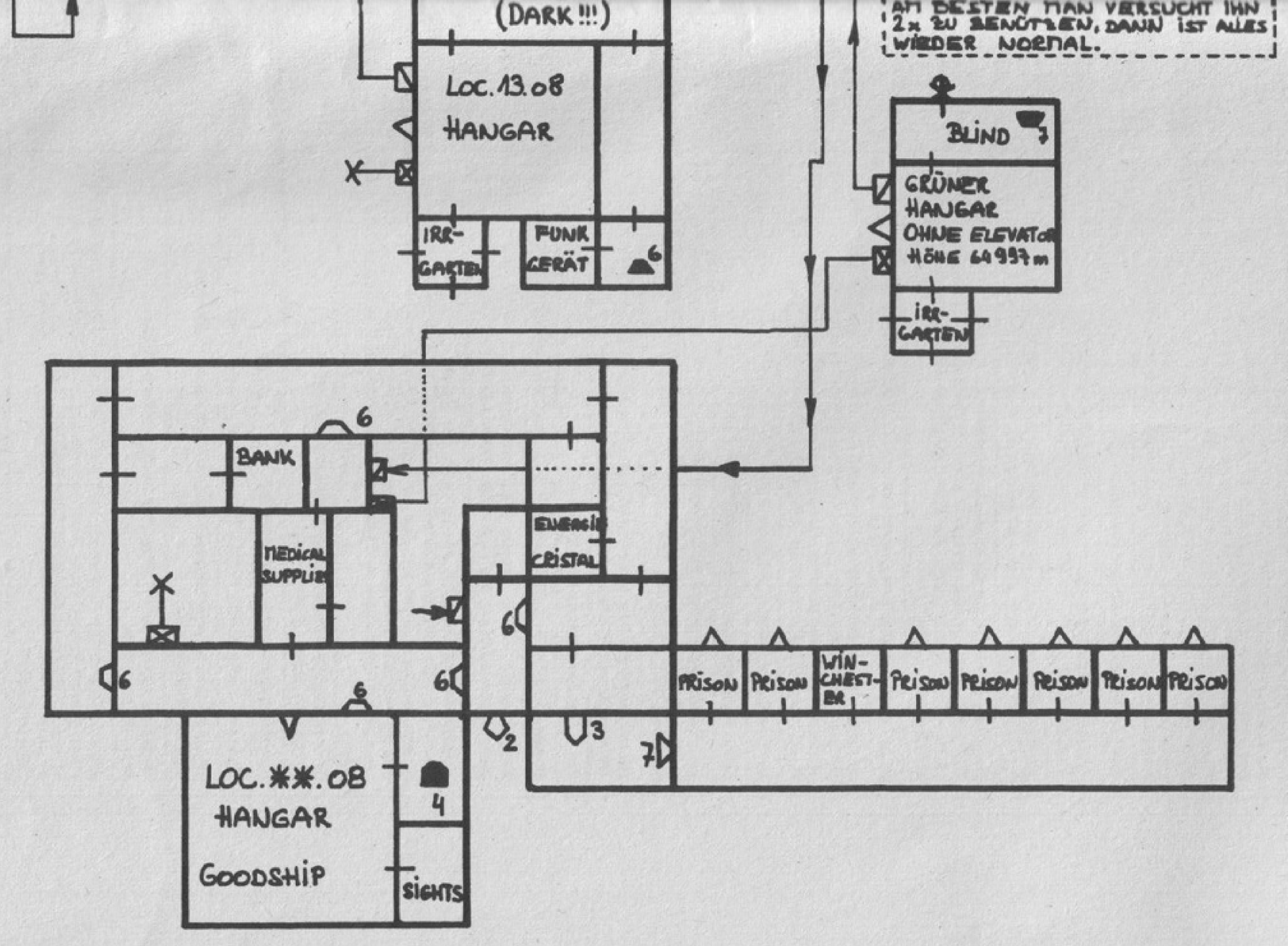
ZEICHENERKLÄRUNG:

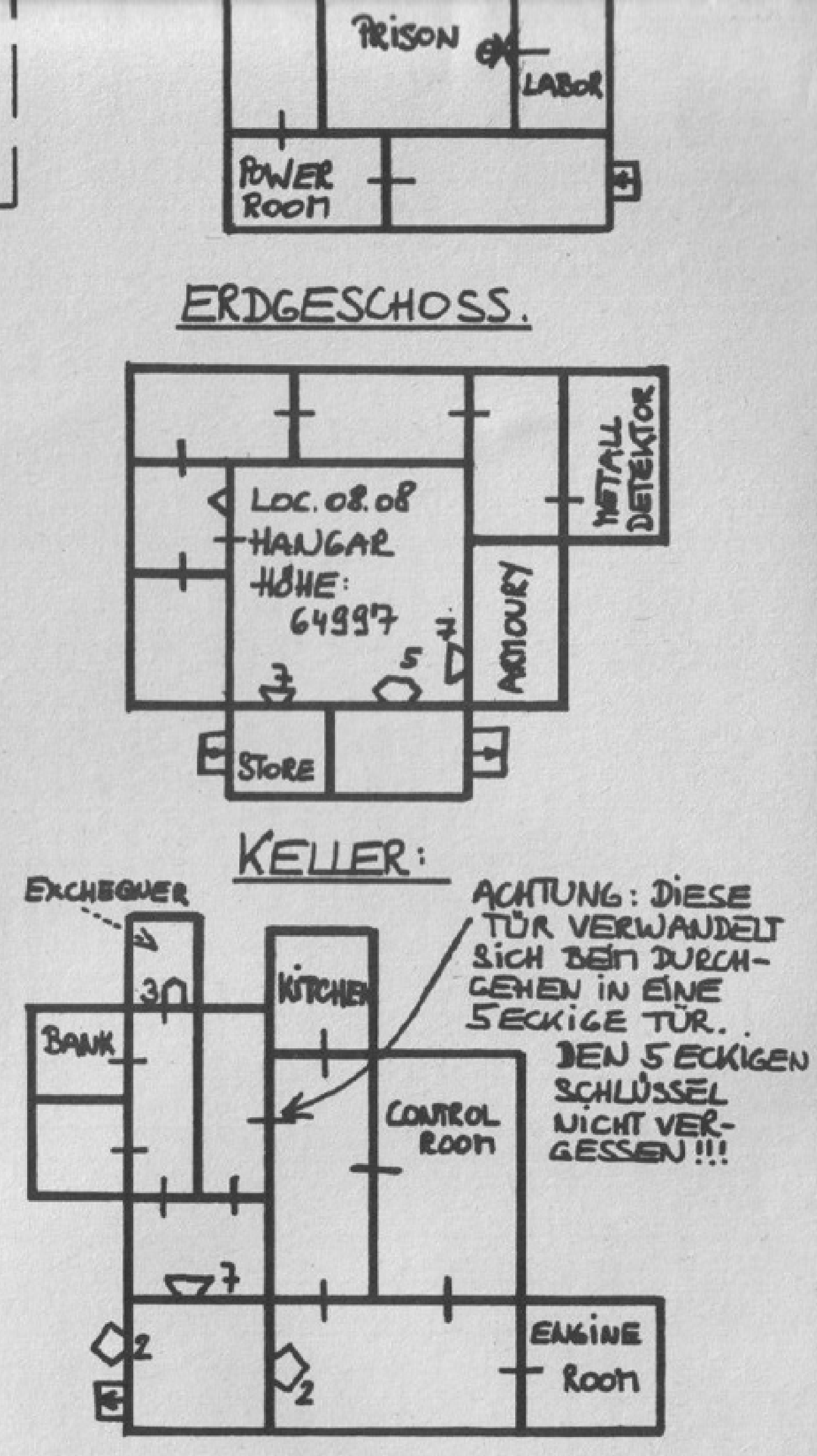
TÜR	KEY	BEMERKUNG:
△1	△1	DREIECK
⬠2	⬠2	FÜNFECK
⌂3	⌂3	HÄUSCHEN
4	4	
⬡5	⬡5	SECHSECK
6	6	TRAPEZ
7	7	TRAPEZ VERKEHRT
+		TÜR OHNE KEY
		ELEVATOR FÜR BEIDE RICHTUNGEN (HIN UND ZURÜCK)
		ELEVATOR FÜR EINE RICHTUNG (IN PFEILRICHTUNG)
		DIESER ELEVATOR FÜHRT ZU IRGEND-EINEN ANDEREN MIT GLEICHEN SYMBOL

.... LIFTE

VERKAUFSZETTEL:

GEGENSTAND	VERKAUF BEI MECHANOIDEN	VERKAUF BEI PLAYER
USEFUL ARMAMENT	ARMOURY 10 000 Cred.	ARMOURY 165 445 Cred.
MEDICAL SUPPLIES	X	INFIRMY 30 354 Cred.
ESSENTIAL SUPPLIES	X	CONF. ROOM 100 000 Cred.
LARGE BOX	STORES 202 600 Cred.	STORES 25 Cred.
ENERGIE CRISTAL	POWER ROOM 450 Cred.	POWER ROOM 22 450 Cred.
WINCHESTER	LABOR 274 000 Cred.	LABOR 274 130 Cred.





AUF DER RAUMSTATION DRAUF BEFINDET SICH DAS POLIZEIAUTO !!

TIPS:
- IN DEN RÄUMEN IN DENEN „BLIND" STEHT SIEHT MAN KEINE TÜREN ODER WÄNDE SONDERN NUR GEGENSTÄNDE DIE SICH IN SOLCHEN RÄUMEN BEFINDEN. WENN SIE IN EINEN SOLCHEN RAUM HINEINMÜSSEN DANN LEGEN SIE GLEICH NACH DER TÜR IRGENDEINEN GEGENSTAND AB DAMIT SIE DIE TÜR LEICHTER WIEDER FINDEN KÖNNEN.
- IN DEN DUNKLEN RÄUMEN (DARK!!!) BENÖTIGEN SIE DEN PHOTON EMITER ALS LICHTQUELLE. UM DEN PHOTON EMITTER ZU BEKOMMEN TELEPORTIEREN SIE SICH IN DEN RAUM WO ER STEHT UND NUN GEHEN SIE DURCH DIE TÜR MIT DEM TOTENKOPF. SIE FALLEN NUN ZURÜCK AUF TARG. UNTEN ANGEKOMMEN MÜSSEN SIE LEIDER ZU FUSS ZUM NÄCHSTEN ELEVATOR LOC. GEHEN. ANSTRENGEND ABER DIE EINZIGE MÖGLICHKEIT!!!
- DEN IRRGARTEN DÜRFEN SIE NICHT BETRETEN, DENN ES GIBT KEINE MÖGLICHKEIT AUS IHM WIEDER HERAUSZUKOMMEN.
- IN DEN RÄUMEN IN DENEN PRISON STEHT WERDEN SIE EINGESPERRT.

ENTWORFEN UND GEZEICHNET AM 19.01.1987 VON HINTEREGGER DIETMAR

ADR.: NEHERWEG 18 A-9523 LANDSKRON (KÄRNTEN) TEL.NR. 04242/42732

Hinteregger Dietmar

Killed until Dead

Wer Logicals mag, hat mit "Killed until Dead" sicher viel Spaß gehabt. Für alle Spieler, die irgendeines der Rätsel nicht knacken konnten, hat Marc Friedland aus Wedel alle Lösungen für die ersten zehn Fälle zusammengestellt. *wg*

Elementary, my dear Watson

Fall:	Weight Watcher's
Mörder:	Sydney
Opfer:	Agatha
Tatort:	Mike's Room
Waffe:	Bomb
Motiv:	Agatha ate the last of the oatmeal

Fall:	Mars Needs Women
Mörder:	Peter
Opfer:	Claudia
Tatort:	Peter's Room
Waffe:	Gun
Motiv:	Claudia gave you a lousy prediction

Fall:	Beaujolais or Bust
Mörder:	Agatha
Opfer:	Mike
Tatort:	Peter's Room
Waffe:	Bomb
Motiv:	Mike filled your chamberpot with oil

Fall:	Hold the Mustard
Mörder:	Mike
Opfer:	Peter
Tatort:	Agatha's Room
Waffe:	Messer
Motiv:	Peter was blackmailing you

Fall:	Banana Follies
Mörder:	Agatha
Opfer:	Mike
Tatort:	Mike's Room
Waffe:	Gift
Motiv:	You wanted chimp Zippy

Fall:	A case for the Birds
Mörder:	Claudia
Opfer:	Mike
Tatort:	Mike's Room
Waffe:	Bomb
Motiv:	He blow your boa away

Fall:	Fast Food Fight
Mörder:	Mike
Opfer:	Sydney
Tatort:	Patio
Waffe:	Gift
Motiv:	He would've ruined McBurgers

Murder, Medium Rare

Fall:	Pubbish or Persish
Mörder:	Agatha
Opfer:	Mike
Tatort:	Foyer
Waffe:	Gift
Motiv:	Peter was grabbing all the promos

Fall:	The Rat Trap
Mörder:	Peter
Opfer:	Agatha
Tatort:	Sydney's Room
Waffe:	Gift
Motiv:	Agatha fired you from "The Rat Trap"

Fall:	Blackmail
Mörder:	Agatha
Opfer:	Mike
Tatort:	Foyer
Waffe:	Chainsaw
Motiv:	You were being blackmailed by Mike

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Michael Lang
Idee und Ausführung: Redaktion Power Play
Stellv. Chefredakteur – Redaktion Power Play: Heinrich Lenhardt (hl) – verantwortlich für den redaktionellen Teil.
Chef vom Dienst: Petra Wängler
Redakteure: Anatol Locker (al, Projektleitung), Petra Wängler (wg), Gregor Neumann (gn), Martin Gaksch (mg)
Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke
Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstaedt,
Titelbild: Agentur Luserke

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-415656, Telex: 862329 mut ch
USA: M&T Publishing Inc.; 501 Galveston Drive Redwood City, CA 94063, Telefon: (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt&Technik Ges. mbH Hermann Raniger, Große Neugasse 28, A 1040-Wien, Tel. 0043-222-8579455, Telex: 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt&Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt&Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180)

Anzeigenverkaufsleitung: »Populäre Computerzeitschriften«: Alexander Narings (780)
Anzeigenleitung: Thomas Müller (894) – verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenformate: 1/1 Seite ist 266 Millimeter hoch und 185 Millimeter breit (2 Spalten à 86 Millimeter oder 4 Spalten à 43 Millimeter). Vollformat 297x210 Millimeter.

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste vom 5. Januar 1988. 1/1-Seite sw: DM 5400,-. Farbzuschlag: erste und zweite Farbe aus der Europa-Skala je DM 1000,-. Vierfarbzuschlag DM 2800,-. Plazierung innerhalb der redaktionellen Beiträge. Mindestgröße 1/4-Seite.

Anzeigenverwaltung und Disposition: Lisa Landthaler (233)

Anzeigen-Auslandsvertretung: England: F. A. Smyth&Associates Limited, 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ. Telefon:0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp., 1-4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Tel. 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Leiter Vertriebs-Marketing: Benno Gaab (740)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Straße 96, 7000 Stuttgart 1,

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (089) 4613-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Preis: Das Einzelheft kostet DM 14,–

Druck: Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Werner Brodt

Leiter Unternehmensbereich »Populäre Computerzeitschriften«:
Michael Scharfenberger

Redaktionskoordination »Populäre Computerzeitschriften«:
Hans-Günther Beer

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen: Markt&Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0, Telex 5-22052

ISSN 0931–5829

Telefon-Durchwahl im Verlag: Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen 089/4613 und dann die Nummer, die in den Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

HAPPY-COMPUTER Sonderhefte im Überblick

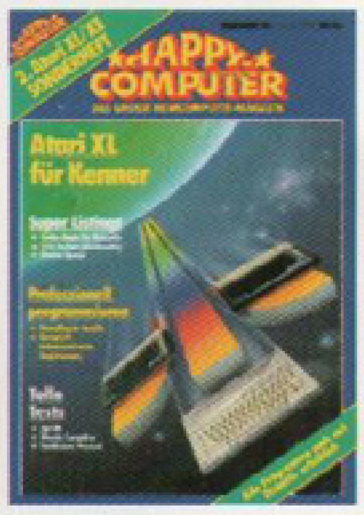
Die »Happy-Computer«-Sonderhefte bieten Ihnen die Top-Themen zu Ihrem Computer: Spiele, Hardware, Programmieren, Anwendungen und vieles mehr.

Bestellen Sie bitte die gewünschten Sonderhefte zum Preis von jeweils 14,– DM (plus 3,– DM Versandkosten) mit der Zahlkarte in diesem Heft.

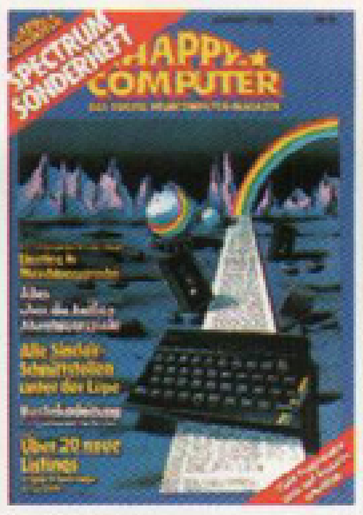
Atari XE/XL, Sinclair, Spectrum



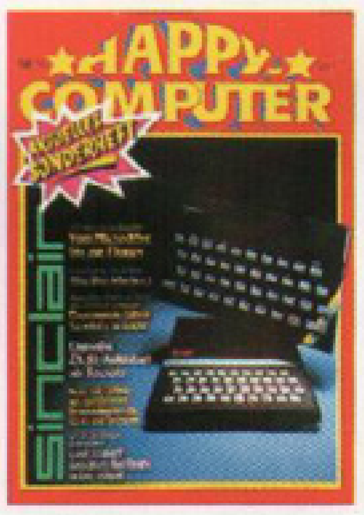
SONDERHEFT 0002: ATARI 1
Hardware-Tests: Floppy-Speeder/Turbo Basic zum Abtippen



SONDERHEFT 0020: ATARI XL
Grundlagen Grafik-Programmierung/Dokumentation: Alles über den XL

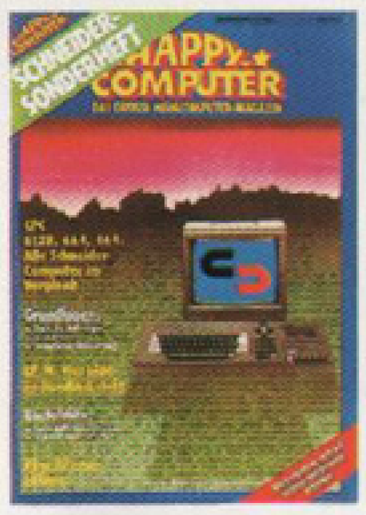


SONDERHEFT 9902: SPECTRUM
Großer Maschinensprache-Kurs/viele Spiele- und Anwendungslistings



SONDERHEFT 9901: SINCLAIR
Utilities für den ZX81/Bauanleitung: Spectrum-Centronics-Interface

Schneider-CPC



SONDERHEFT 9903: SCHNEIDER 1
Alle Schneider-Computer im Vergleich/Grafik- und Soundprogrammierung



SONDERHEFT 0001: SCHNEIDER 2
RS 232 Schnittstelle im Selbstbau/3-D-Grundlagen/Listing: Maschinensprache-Monitor



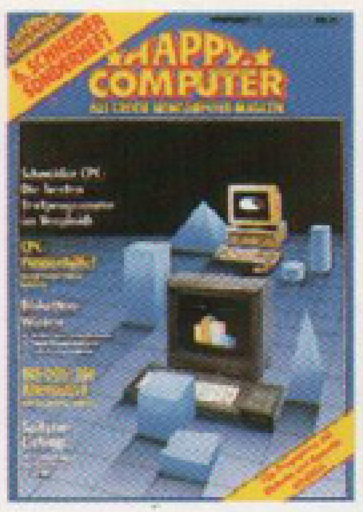
SONDERHEFT 0004: SCHNEIDER 3
Basic für Einsteiger und Fortgeschrittene/Programmierkurs CP/M



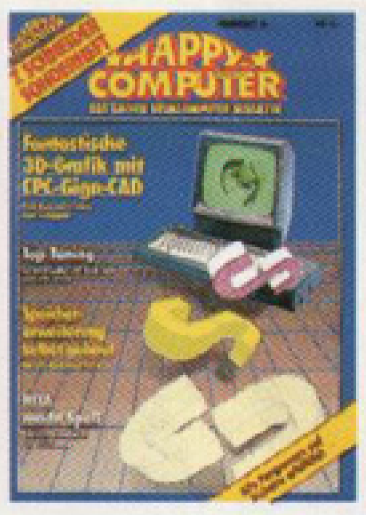
SONDERHEFT 0007: SCHNEIDER 4
60 Seiten Listings/Alles über den Joyce/Kaufberatung: Diskettenlaufwerke



SONDERHEFT 0010: SCHNEIDER 5
Bastelei: Multifunktionskarte im Selbstbau/großer Maschinensprache-Kurs



SONDERHEFT 0013: SCHNEIDER 6
Einführung in MS-DOS/Vergleichstest: Textverarbeitung für den CPC



SONDERHEFT 0016: SCHNEIDER 7
Giga-CAD am CPC/Tuning am CPC 464

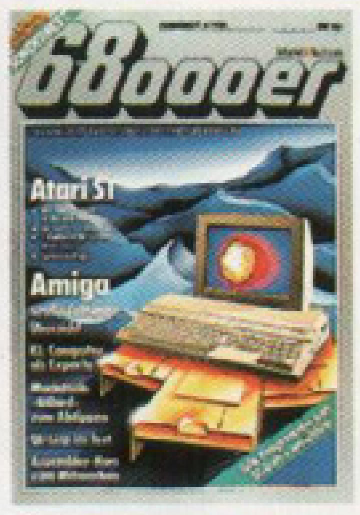


SONDERHEFT 0018: SCHNEIDER 8
EPROMer/Programmiersprachen

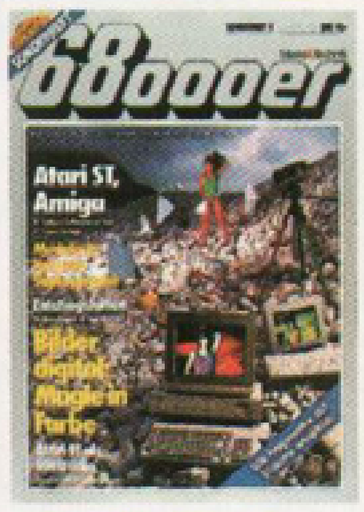
Atari ST, Amiga, Macintosh, QL



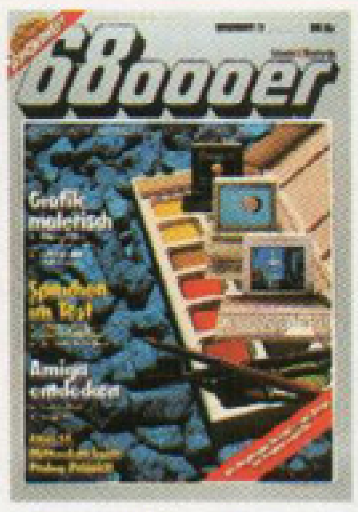
SONDERHEFT 0003: 68000er 1
Vergleichstabelle: alle 68000-Computer/Einführung in GEM und C



SONDERHEFT 0006: 68000er 2
Programmiersprachen für den Atari ST/Umfassende Amiga-Software-Übersicht



SONDERHEFT 0009: 68000er 3
Video-Digitizer: Bilder aus Bits und Bytes/Der Atari ST als Tonstudio



SONDERHEFT 0012: 68000er 4
Alle Malprogramme auf einen Blick/Golem: Programmier-Projekt für den Atari ST



SONDERHEFT 0019: ST-MAGAZIN
Infos für Umsteiger Assembler

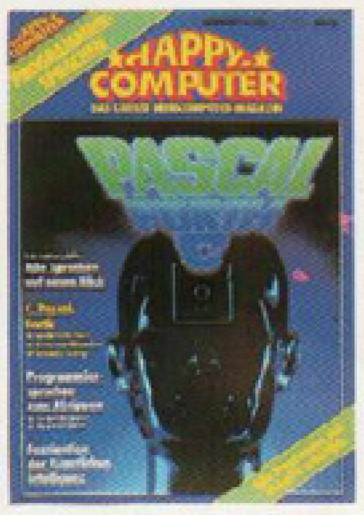


SONDERHEFT 0022: ST-MAGAZIN
Kurse/ST-verständlich Spielelistings



SONDERHEFT 0023: ST-MAGAZIN
Neue Perspektiven in der Bildverarbeitung / 1st Word komfortabler machen / Simulationen

Programmiersprachen



SONDERHEFT 0005: PROGRAMMIERSPRACHEN
Listings: Forth- und Pilot-Interpreter/Kurse: C, Pascal, Forth

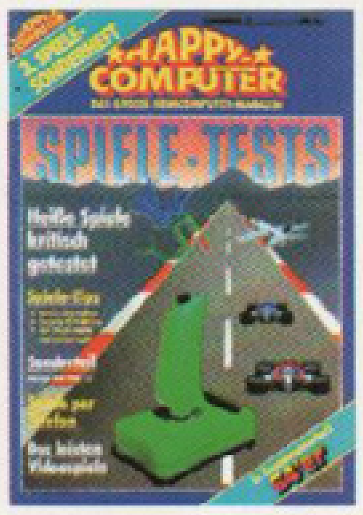
Hobby, Spiele



SONDERHEFT 0008: COMPUTER ALS HOBBY
Heimcomputer-Übersicht: Hardware, Software, Listings zum Abtippen



SONDERHEFT 0011: SPIELE-TESTS
Die Knüller des Jahres '86/Spiele-Tips/Tests: Grafik- und Musik-Software



SONDERHEFT 0017: SPIELE-TESTS
Programme unter der Lupe/Spiele per DFÜ/Rückkehr der Video-Spiele

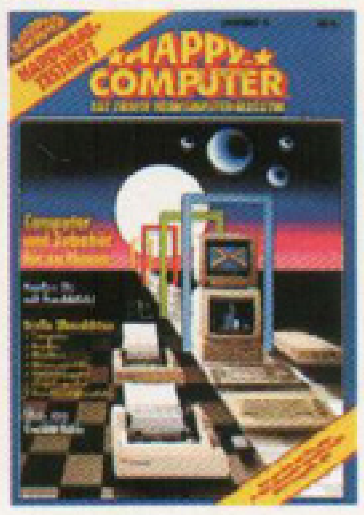


SONDERHEFT 0021: SPIELE-TESTS
Brandaktuelle Spiele-Tests/Hallo Freaks: Spiele-Tips für Insider

Software/Hardware

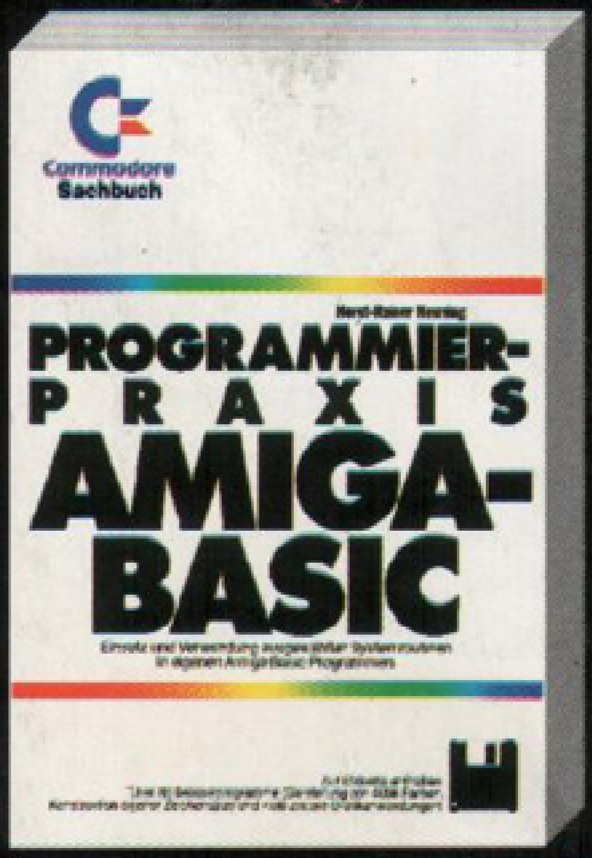


SONDERHEFT 0014: SOFTWARE-TESTHEFT
Grafik, Musik, Textverarbeitung, Datenverwaltung, Programmiersprachen u.v.m.

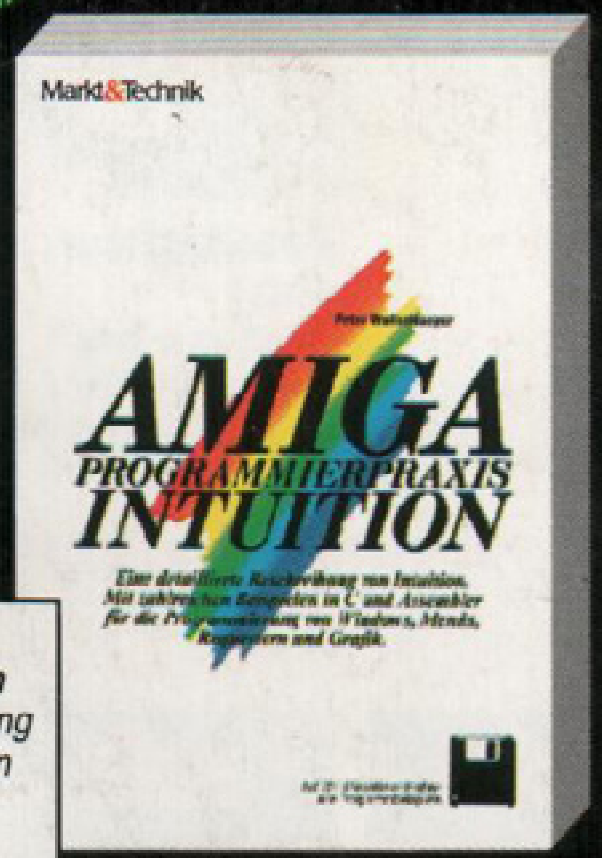


SONDERHEFT 0015: HARDWARE-TESTHEFT
Computer, Monitore, Drucker, Massenspeicher, Eingabegeräte, Akustikkoppler und…

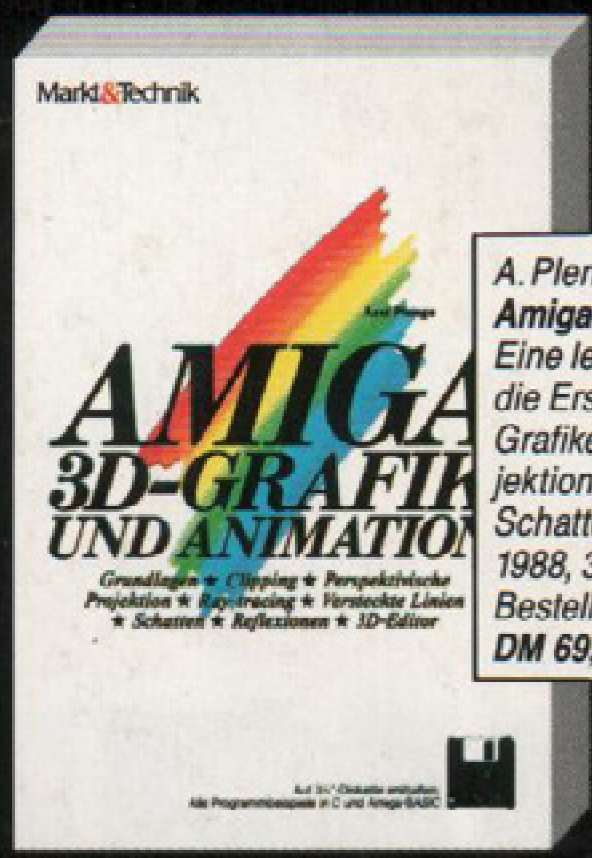
Brandneue Bücher für Ihre Amiga-Bibliothek



H. R. Henning
Programmierpraxis Amiga-Basic
Einsatz und Verwendung ausgewählter Systemroutinen in eigenen Amiga-Basic-Programmen. Die beigefügte Diskette enthält über 80 Beispielprogramme.
1988, 368 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90549
ISBN 3-89090-549-8
DM 59,–/sFr 54,30/öS 460,20



P. Wollschlaeger, **Amiga: Programmierpraxis Intuition**
Eine detaillierte Beschreibung von Intuition. Mit zahlreichen Beispielen auf Diskette.
1988, 330 Seiten, inkl. Disk.
Bestell-Nr. 90593
ISBN 3-89090-593-5
DM 69,–/sFr 63,50/öS 538,20



A. Plenge
Amiga-3-D-Grafik und Animation
Eine leichtverständliche Anleitung für die Erstellung von dreidimensionalen Grafiken: Clipping, Perspektivische Projektion, Raytracing, Versteckte Linien, Schatten, Reflexion, 3-D-Editor.
1988, 376 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90526, ISBN 3-89090-526-9
DM 69,–/sFr 63,50/öS 538,20



NEU

I. Krüger, **Amiga: Programmieren mit Modula 2**
Leichtverständlicher Modula-2-Kurs. Mit vielen Beispielen für die systemnahe Programmierung unter der grafischen Benutzeroberfläche »Intuition«. Auf der Diskette enthalten: alle Modula-2-Beispiele für Screens, Windows etc.
1988, 362 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90554, ISBN 3-89090-554-4
DM 69,–/sFr 63,50/öS 538,20



NEU

D. Myers, **Amiga: Grafik * Musik * DFÜ**
Leichtverständlicher Programmierkurs für die erfolgreiche Grafik- und Soundprogrammierung in Amiga-Basic. Die Musikfunktionen, die Stimme des Amiga, Grafik, Animation, Datenfernübertragung und viele weitere Themen werden detailliert beschrieben.
1988, 231 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90579, ISBN 3-89090-579-X
DM 59,–/sFr 54,30/öS 460,20



P. Wollschlaeger, **Amiga-Assembler-Buch**
Dieses Buch beweist, daß Assembler-Programmierung ganz einfach ist: Ein 68000er-Kurs mit vielen Beispielen. Mit ausführlichem Verzeichnis aller Systemroutinen, Anleitung für das Einbinden von Assembler-Routinen in Amiga-Basic und vielen Informationen über die Internas des Amiga-Betriebssystems. Mit Beispieldiskette.
1987, 329 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90525, ISBN 3-89090-525-0
DM 59,–/sFr 54,30/öS 460,20



H. R. Henning, **Programmieren mit Amiga-Basic**
Eine gründliche Einführung in die Programmierung mit Amiga-Basic: Animation (bewegte Grafiken und Sprites) – Befehle zur Sprach- und Musikausgabe – Fenstertechnik – Sequentielle Dateiverwaltung – Spieleprogrammierung – viele Tips&Tricks und eine 3½"-Diskette mit über 100 Programmbeispielen.
1987, 363 Seiten, inkl. Diskette
Bestell-Nr. 90434, ISBN 3-89090-434-3
DM 59,–/sFr 54,30/öS 460,20

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung



Fragen Sie bei Ihrem Fachhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 500 aktuellen Computerbüchern und Software. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0.
SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656,
ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Gesellschaft m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Telefon (0222) 5871393-0,
Rudolf Lechner&Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526
Ueberreuter Media Verlagsges.mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

124/807